GAMERS
NÚMERO 80
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512 010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 3966-3166 Fax.: (0**11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

Diretores
Hercílio de Lourenzi, Mário Florêncio Cuesta
Produção
Nilson Luiz Festa
Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira, Álvaro Ângelo Tomietti
Circulação
Zildete da Silva
Atendimento ao leitor
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Fone: (0**11) 3966-3166
Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Jorge Mann, Marcos Moraes, Genésio de Souza, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Victor Rebelo.
Números atrasados
(0**11) 3966-3166
Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0**11) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 879-7766.
Disk Banca
Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio (ProGames) que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre o seu conteúdo.

Produção e realização

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444 - Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-mail: franchising@progames.com.br

Direção Editorial
Tarcísio Motta
Direção de Arte
Francisco Motta
Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial
Homero Letonai
Edição de Capa
Leonardo Emerson de Souza
Diagramação e Redação
Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo Moraes Mizuno
Revisão
Márcia Guerreiro
Tradução
Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet
Rodrigo Vieira Ambar
Marketing
Giovanna Zanchin
Atendimento
Eliane Gomes Cardoso
Publicidade
(0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

EDITORIAL

"Não cuspa no prato que ainda comerá"

Se você é daqueles que está pensando em jogar seu Dreamcast no lixo.. não faça isso. Está para chegar uma remessa de jogos de deixar qualquer um de queixo caído. E esta fase inicia com a chegada de, nada mais, nada menos... do que **Crazy Taxy 2**!

Pode se preparar para encarnar o mais endiabrado (e mercenário) taxista dos games. Tudo isso regado a muito reggae (tá bom.. o trocadilho foi infeliz).

"Últimos suspiros do Dreamcast? Pode ser que sim, pode ser que não"

Brincadeiras à parte, o som predominante é o mesmo de sua primeira versão: punk rock de altíssimo nível. Confira mais detalhes no Game News.

Também não se esqueça de dar uma olhada nos previews da segunda parte de **Shenmue II**, o décimo capítulo mais esperado dos games de **Final Fantasy X** e as versões dos lendários Street Fighter e Final Fight, com **Super Street Fighter II Turbo Revival** e **Final Fight One**, respectivamente, no console 16 bits da Nintendo, o Game Boy "pra lá de" Advanced.

Excepcionalmente nesta edição não traremos o nosso canal de comunicação leitor-Gamers, mas em compensação trouxemos toneladas de reviews pra você escolher o próximo game a jogar de forma correta.

Dentre esses reviews, destacamos: **Pokémon Stadium 2** com todo o carisma que têm estes monstrinhos que conquistaram todo o mundo; **Record Of Lodoss War**, em mais uma conversão anime-game, que dá algumas cutucadas em Diablo 2 e **Zone Of The Enders (ZOE)** que é totalmente grudento (leia: viciante) com seus Mechs, que estão cada vez mais fazendo sucesso no Ocidente.

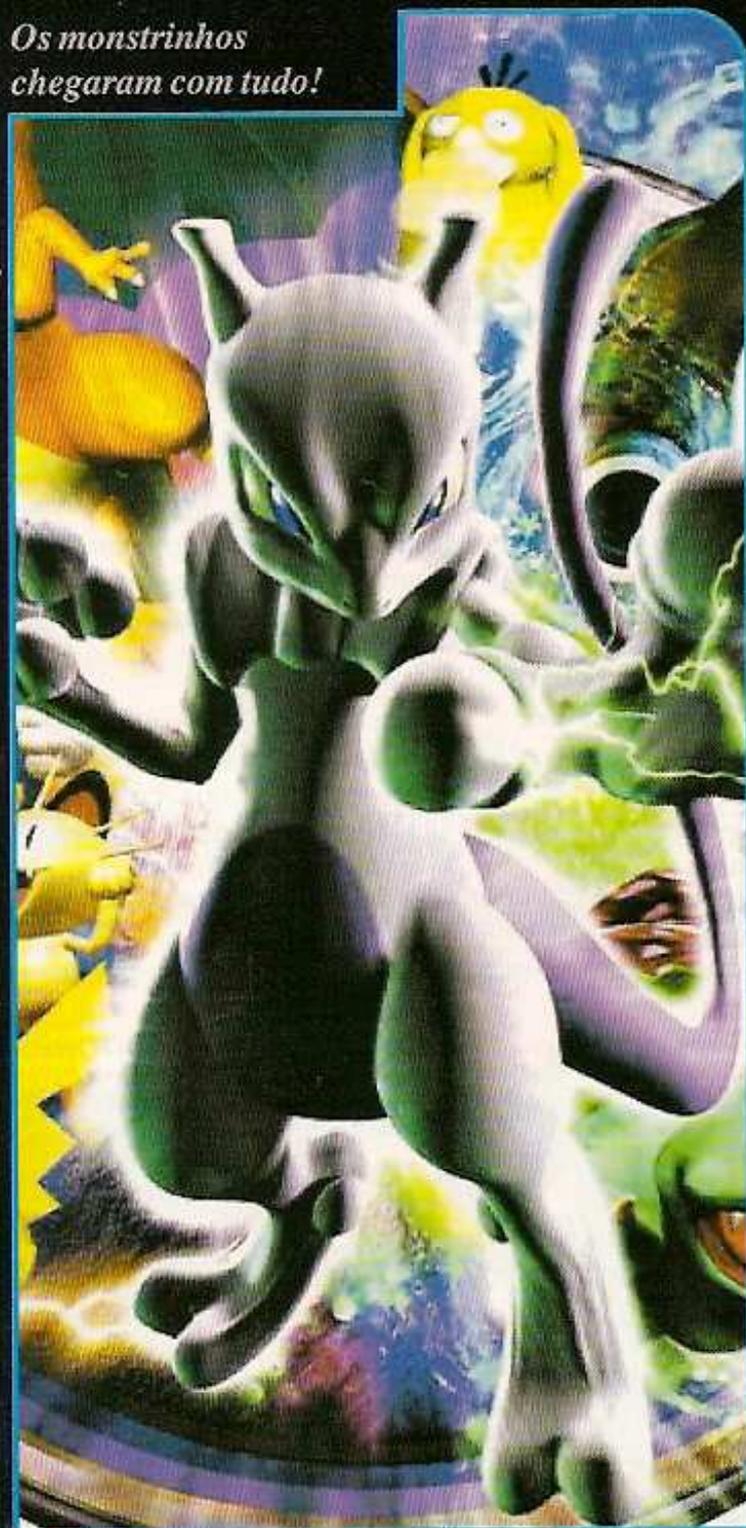
Tem também uma estratégia pra lá de completa do aracnídeo mais conhecido das HQs e games: **Spider-Man**, para Playstation.

Sem "embromations" abra sua revista e devore-a por completo.

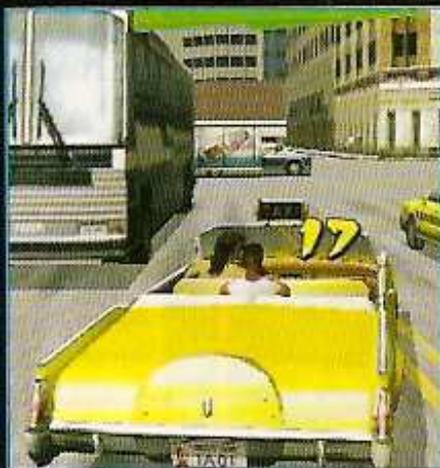
OS EDITORES

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 80

Os monstrinhos chegaram com tudo!

Pokémon Stadium 2 Página 16

GAME NEWS Página 06

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

Crazy Taxi 2 08

A jogabilidade é quase a mesma, mas os meus dedos... continuam esfolados. Confira as adições espetaculares nas sequência deste super jogo do DC.

Final Fantasy X 09

Personagens, monstros, gráficos, animações.. todas as melhorias que você esperava e muito mais virá em dobro em Final Fantasy X.

ESPAÇO DO LEITOR Página 14

O seu canal de comunicação com os melhores desenhos...

REVIEWS

Página 16

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

Toy Story Racer

Um game super divertido com uma ótima engine no Game Boy Color 20

Record Of Lodoss War

Um super game que migra do anime e é do estilo de Diablo 22

PRÓ DICAS

Página 55

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

ESTRATÉGIA

Página 41

Mais uma estratégia super caprichada para você detonar

Comece a soltar teias para todos os lados junto a Peter Parker.

41

Bem-vindo agente CMF... desculpe tê-lo chamado durante suas férias, mas a sua presença aqui é necessária. E enquanto você esteve na lista de desativados por bastante tempo, acreditamos que tem as habilidades e ferramentas necessárias pra este trabalho. E além disso não sobraram muitos agentes para concluir esta missão. O que temos aqui é uma crise. A Guerra Fria pode ter acabado, mas nem todos estão felizes com isso. Há dois dias, um grupo de terroristas desconhecidos roubaram o mais novo satélite espião da World Coalition. Mesmo que não seja nada confirmado, suspeitamos que a Agares Corporation está por trás disso. Como pode saber, a Agares Corporation é um grupo muito poderoso de terroristas, com muito poder político ao redor do mundo. Se realmente for a Agares Corporation, então teremos uma catástrofe mundial parecida com o nosso confronto com os mortos em Operation: Goldman. Se a Agares Corporation estiver com este satélite ela poderá destruir qualquer cidade do mundo

com o poderoso laser deste equipamento . Por enquanto a arma ainda não funciona, mas acreditamos que a Agares Corporation (se realmente ela estiver por trás disso) irá consertá-la. Encontre o local do satélite e acabe com quem estiver com ele.

A sua missão não será nada fácil, e você vai encontrar muitos inimigos. Você pode escolher outro agente para ser seu parceiro e quando fizer isso será uma boa idéia voltar ao Academy Training para relembrar e melhorar suas habilidades. Lá no Academy Training você vai receber seis missões de treinamento para melhorar sua pontaria e suas habilidades com armas. Mas não fique muito tempo por lá, agente, pois você tem um mundo para salvar!

Para esta missão, você vai receber a licença para matar; você poderá tirar a vida de qualquer terrorista que entrar em seu caminho, mas tome cuida-

do com os civis... pois a última coisa que precisamos é de um escândalo com a imprensa. Adicionalmente você vai receber certas ferramentas para este serviço: balas adesivas, Hook Shot e coisas do tipo. Você vai descobrir que estes itens são muito úteis em alguns pontos. Mas devo dizer que nenhum destes itens irá garantir a sua vida no entanto, a única coisa que poderá contar cegamente são com suas habilidades e experiência em combates. Mesmo que tenha a licença para matar, preferimos que renda os inimigos ao invés de matá-los.

É claro que você não precisa desarmar todos os inimigos, especialmente se ele for alguém importante. Fique atento com os terroristas mais conhecidos, pois com certeza eles contarão com armas de alta tecnologia para retirar a sua vida. Ficamos sabendo também que este mesmo grupo de terroristas está trabalhando em armas novas para poder se igualar a nós. Você obviamente irá encontrar estas armas em suas bases secretas. Você estará praticamente sozinho nesta missão agente, apenas você, Deus e a sua arma de luz. Esperamos que faça a sua decisão no dia 15 de maio quando esta missão começar.

Gamers - Game News - Sega Dreamcast

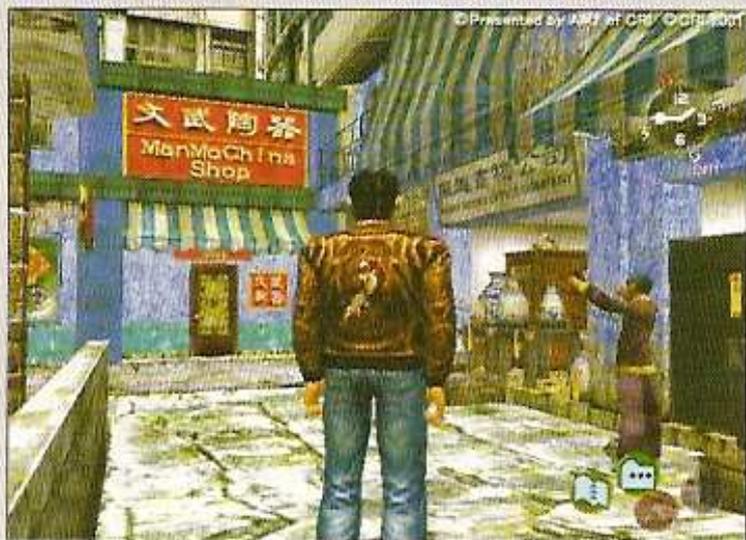
SHENMUE II

CRI / AM2

FREE - GD (?)

Previsto para novembro de 2001 no Japão

Expectativa: ★★★★★

É realmente difícil de imaginar que já faz dois anos que descobrimos a obra de arte de Yu Suzuki. Conhecido em seus estágios inicias como Project Berkley, quando Yu Suzuki revelou seu novo projeto, todos estavam esperando algo como um Virtua Fighter em ação. Eles não imaginavam que em 20 de Dezembro de 1998 em Yokohoma, eles estavam vendo algo muito maior do que um mero jogo de luta - um mundo virtual baseado no nosso horário, tudo em tempo real, sem falar que tem um dos melhores visuais já demonstrados. E quando Shenmue foi lançado, ele rapidamente ganhou muitos corações com seus belos visuais, música e uma jogabilidade única. E todos os agradecimentos devem ser dados a Yu Suzuki, não apenas por fazer o jogo, mas por nos dar tempo para respirar antes de lançar Shenmue 2 para o Dreamcast que chegará no final deste ano. Mesmo sendo maravilhoso, Shenmue não veio sem seus defeitos. Um dos maiores problemas que os fãs tiveram com o jogo foram as sequências liberadas pelo tempo. Por exemplo, você estava jogando às 13h00 e só vai encontrar o personagem que deve conversar às 19h00, então você recebe MUITO tempo para matar. Enquanto o jogo lhe dava liberdade para fazer o que quiser - desde jogar jogos de Arcade, até praticar Karate - em algumas vezes você apenas ficava desejando que a cena chegasse logo. Bem, em Shenmue 2 você vai ter o poder de viagem no tempo... bem, quase isso. Quando você recebe uma hora de encontro com um personagem, um ícone no menu aparece. Você vai poder selecionar "Wait"

onde vai poder ir diretamente para a hora indicada ou "Don't Wait"no qual vai poder explorar a cidade e jogar um pouco de Space Harrier. Os Loading Times serão bem reduzidos. As mudanças da interface principal, quando fala com as pessoas e luta, também foi melhorada. Em Shenmue, quando iria falar com uma pessoa ou ler um papel, tinha que apertar o botão A. Em Shenmue 2 cada botão do controle do Dreamcast - A, B, X ou Y - irão executar uma ação dependendo da distância que estiver do objeto ou pessoa. O jogo vai manter a jogabilidade básica de aventura com exploração, luta em 3D e eventos muito legais. Como as aventuras de Ryo o levarão para Hong Kong, ele irá se deparar com muitas aventuras novas. Não importa se estiver tirando braço de ferro ou uma disputa de PACHINKO, você vai ter muitas coisas para aprender nesta cidade. E ainda bem que o mapa também será habilitado neste jogo, pois em cidades como Hong Kong, você realmente vai precisar de um mapa. O novo mapa, irá aparecer na tela semi transparente onde você vai poder se localizar com mais facilidade. Sim, ainda falta muito tempo para seu lançamento, mas já há muitas perguntas sobre este jogo. Com o Dreamcast à beira de sua morte, o que acontecerão com os outros capítulos do jogo? Yu Suzuki anunciou oficialmente que ele vai ter cerca de 6 capítulos. Provavelmente depois da E3 teremos mais informações sobre Shenmue, fique antenado.

E com a mudança da Sega de Hardware para Software, há muitos bobos que venderam seus Dreamcast's pensando que não sairia mais nenhum jogo para este sistema. Para vocês que fizeram isso, tarde demais. No entanto, você que ainda está indeciso se deve fazer isso ou não, NEM PENSE EM FAZER ESTA LOUCURA! Você deve prestar mais atenção em um dos maravilhosos títulos que estão chegando. Então se prepare para ficar sem dormir mais uma semana (não se esqueça do colírio), pois Crazy Taxi 2 está chegando! Eu acho que Crazy Taxi foi um dos jogos que eu joguei tanto que acabei até machucando meus dedos... E eu ainda continuava jogando! E parece que o Crazy Taxi 2 vai me machucar mais, AINDA BEM! Mas como será que eles vão melhorar uma ótima jogabilidade como a de Crazy Taxi da Hitmaker? Bem, primeiro eles estão adicionando os pulos. Isso será muito importante quando estiver preso no meio de um enorme trânsito, e vai poder sair por aí, pulando por cima dos outros carros. Sem falar nos itens que vai ter que fazer certas manobras para alcançá-los.

Do resto o jogo vai permanecer o mesmo. Em Crazy Taxi, cada taxista tinha a sua própria habilidade, e em CT2 isso não será diferente - a não ser pela entrada de novos pilotos: Hot-D, Slash, Iceman e Cinnamon. Há algumas coisas parecidas entre os novos e os velhos pilotos, Hot-D irá ser o mais rápido de todos, como Gus. Ainda não se sabe se os antigos motoristas estarão disponíveis. A jogabilidade principal de Crazy Taxy 2 não mudou muito - pegue as pessoas e leve-as para seus destinos. No entanto, desta vez você vai poder pegar um grupo de pessoas e levá-las para seus destinos. E como este jogo vai se passar em Nova Iorque, você já pode esperar por músicas mais agitadas no estilo punk. Offspring é um grande candidato. Ainda não se sabe também se o jogo vai ter mini-games como o seu antecessor. O jogo já está 60% completo, e não sabemos se ele vai ser online ou se vai ter um modo de multiplayer. Mas fique de olho, pois o manteremos informado.

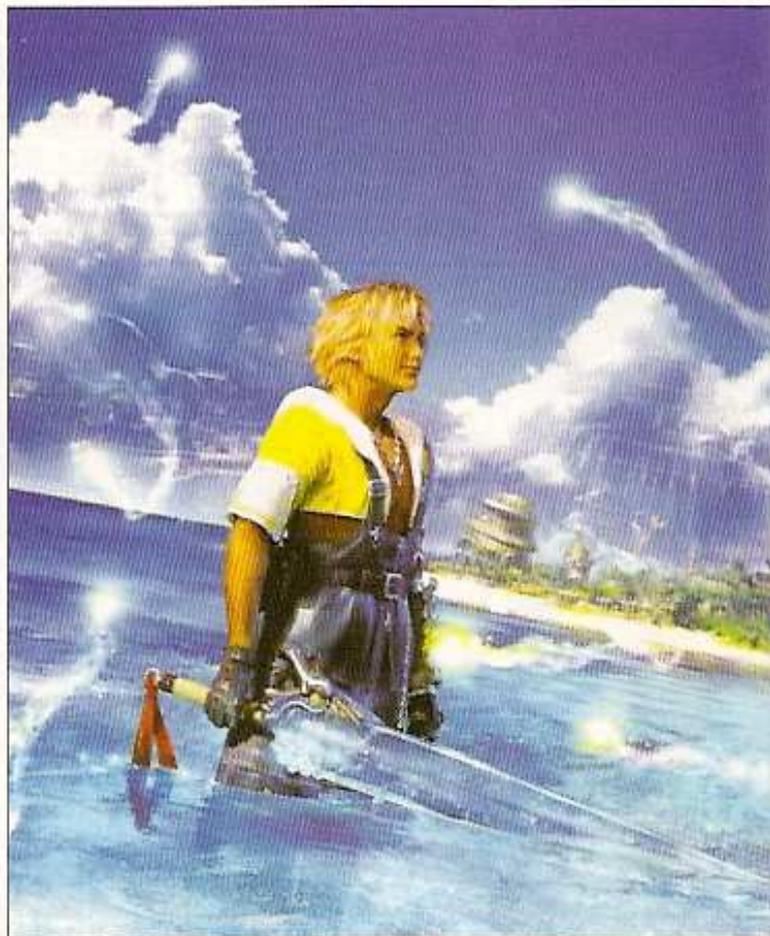
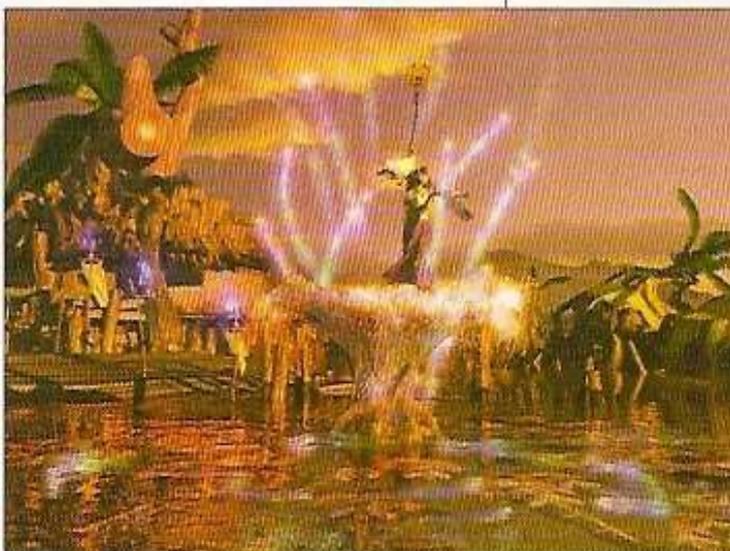
Final Fantasy X estava em forma jogável na Tokyo game Show. A primeira área do demo mostra Tidus explorando um subterrâneo. A câmera frequentemente muda de posição para seguir Tidus. Um mapa estilo Skies of Arcadia permite que progresse pelo calabouço. Aqui você encontra dois chefes, uma criatura estilo peixe, e uma estilo inseto. Tidus enfrenta as criaturas na mesma tela que estava viajando. A Segunda área é uma zona tropical caracterizando Tidus, Yuna e mais dois membros. O cenário começa com uma incrível batalha com uma criatura enorme, depois disso a equipe pode explorar. Apenas três personagens podem lutar ao mesmo tempo, os jogadores podem trocar de personagens durante a batalha apertando L1. Um dos novos personagens tem cabelos vermelhos, luvas cinzas e calças verdes. Ele também tem mais HP do que MP, então ele provavelmente deverá ser um guerreiro. A outra personagem está toda vestida de negro e parece estar usando um leque. Este personagem é o oposto, e tem mais MP do que HP. Nos desenhos eles recebiam os nomes de Wakka e Lulu respectivamente, mas não se sabe se já são os nomes oficiais. Haviam evocações disponíveis para Yuna, ela podia evocar Shiva e Ifrit, além de um outro novo. O novo personagem evocado é um tipo de demônio roxo e alado, seu nome é algo como "Valfaré". Este novo personagem aparecia no logo do Final Fantasy X que apareceu na Square Millennium, isso poderá ser uma dica que ele poderá fazer parte da trama, ou é apenas uma coincidência. Uma vez que um monstro é evocado, ele permanece na tela e só vai embora quando é morto ou quando o jogador que o evocou desfaz a magia. Os monstros também recebem seu HP e MP. Os outros

membros da equipe são retirados enquanto os monstros evocados ficam para lutar, apenas o personagem que evocou o monstro fica na tela. Pela primeira vez na série Final Fantasy, os monstros evocados poderão ser controlados pelo jogadores. Cada monstro tem quatro habilidades: um ataque físico básico, magias básicas e ataques parecidos com Limit-Break

Habilidades de Ifrit:
Magias: Fire, Fira, Firaga
Ataque de Evocação: Hellfire
Ataque Especial: Meteor Strike

Habilidades de Shiva:
Magias: Blizzard, Blizzara, Blizzaga
Ataque de Evocação: Diamond Dust
Ataque Especial: Heavenly Strike

Habilidades de Valfaré:
Magias: Fire, Blizzard, Thunder, Water
Ataque de Evocação: Shooting Ray
Ataque Especial: Sonic Wing

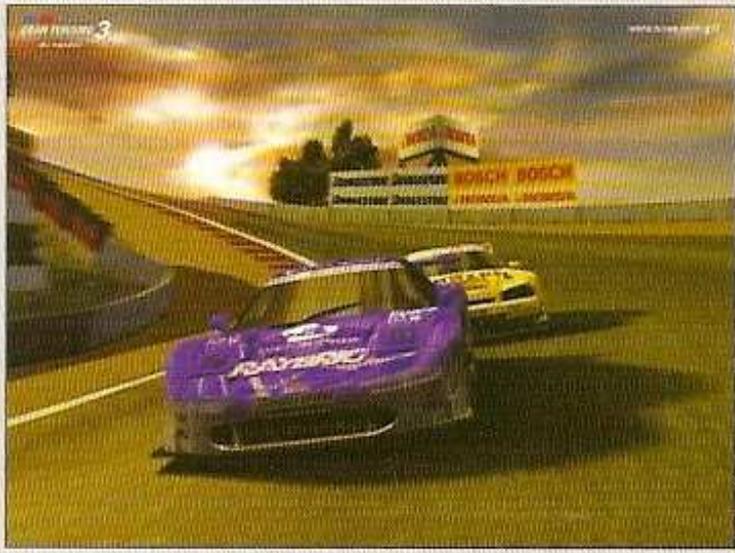
O ataque de evocação só pode ser usado quando o medidor de Limit do monstro estiver completo, como em Final Fantasy VII, este medidor vai se preenchendo enquanto o monstro ataca ou é atacado. Os medidores de Limit se preenchem rapidamente no demo, permitindo que use as magias rapidamente. Como pode ver pelas fotos, em Final Fantasy X vemos um pulo significante em detalhes gráficos. Os movimentos dos personagens não estavam perfeitos, mas os produtores prometeram que vão arrumar isso, e já podemos esperar que as animações melhorem até o lançamento do jogo em Julho. Os detalhes sobre o novo mecanismo de batalha ainda são muito confusos, mas é seguro dizer que este sistema será completamente diferente. O menu principal aparece no canto esquerdo inferior da tela com as opções disponiveis, uma barra que se enche determina os turnos das criaturas como antes, e o resto é muito vago para se dizer.

Gamers · Game News · Sony PlayStation2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

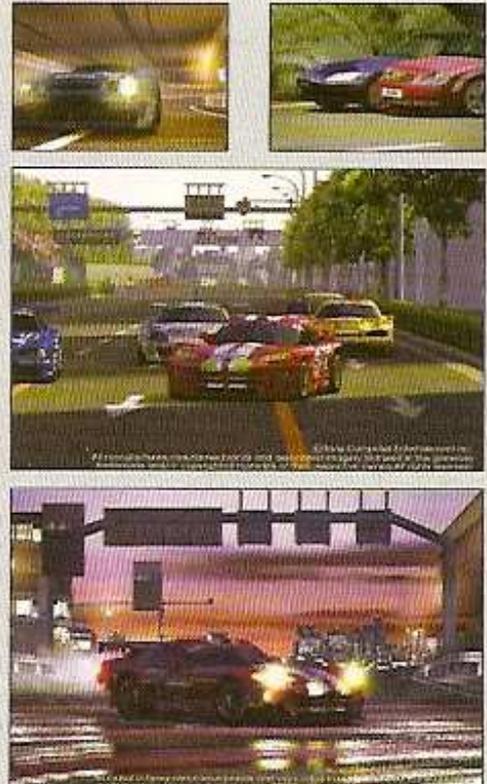
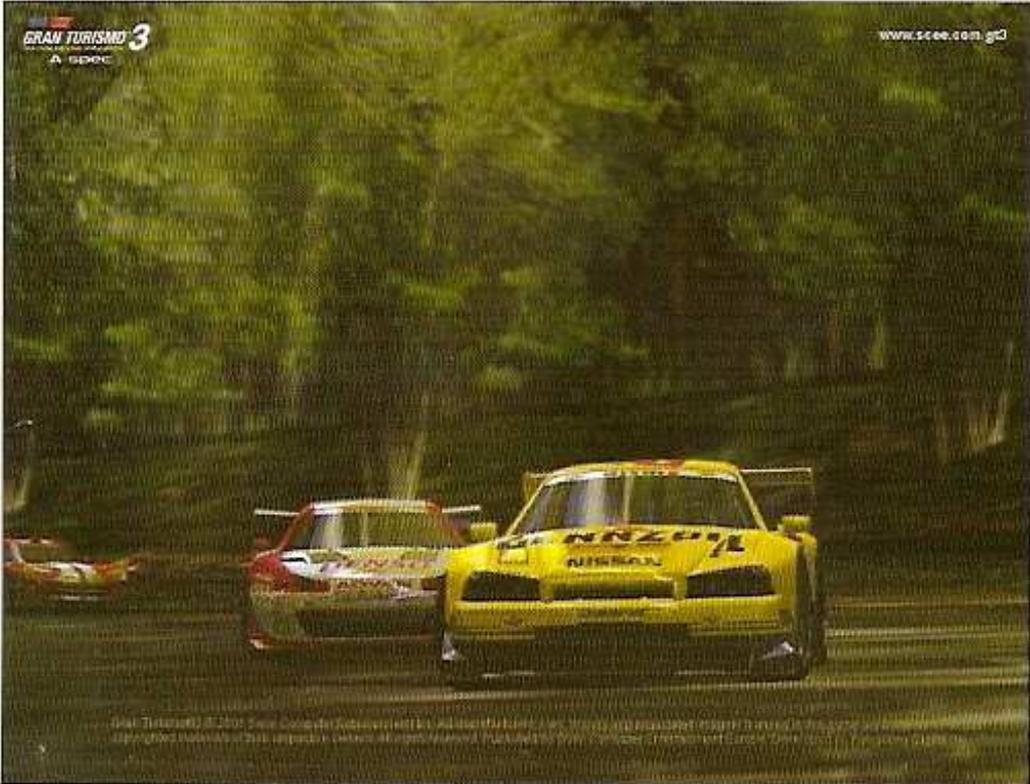
Sony / Polyphony Digital

Corrida - DVD (2)

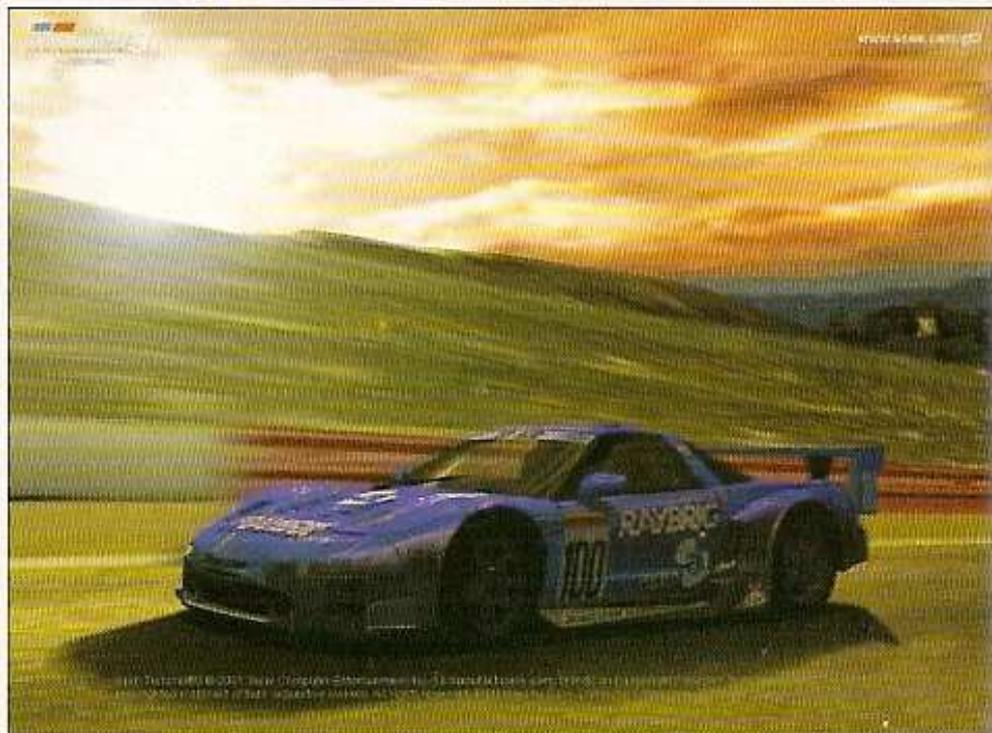
Previsto para junho de 2001 nos EUA

Expectativa: ★★★★★

Quando dizemos que um jogo renova a sua fé pelo Playstation 2, então é melhor prestar atenção. Falamos isso para dois jogos: Final Fantasy X e Gran Turismo 3 A-Spec. GT3 em particular está cada vez melhor, com mais e mais detalhes e inovações. E quando este jogo finalmente for lançado no mercado, não há dúvidas de que ele será o jogo de corrida definitivo. Ele já é belo, rápido e a versão que foi mostrada no Tokyo Game Show era incrível. É claro que os pobres produtores da SCE tentando controlar a Polyphony Digital, estão trabalhando dia e noite sem descanso. O demo que foi mostrado trazia os carros Lister Storm GT, e a Toyota GT-One Beast e um carro totalmente novo. O novo carro é um Corvette C5R amarelo. E é claro neste demo jogável você podia contar também com a pista Tokyo R246. Eu cheguei em segundo lugar com o meu Calsonic Skyline perdendo apenas para um Arta NSX. Eu joguei este jogo conectado pela Internet com outra pessoa, usando a opção iLink, e o melhor de tudo é que esta experiência foi bem suave, mesmo que eu tenha perdido. Não houve nenhum lag aparente ou nenhum bug. Eu estava correndo com mais seis carros, todos disputando pelo primeiro lugar.

Os menus deste jogo são incrivelmente fáceis e simples. No modo Arcade eu pude observar 5 categorias de licença (C, B, A, S e Rally) e muitas pistas. Algumas ainda não estavam disponíveis (Monaco e Complex String), mas a Tokyo R246 funcionou perfeitamente pelo iLink.

Os visuais deste jogo me deixaram de boca aberta. Cidades enormes que realmente pareciam de verdade. Árvores bem coloridas e detalhadas, céus com muitas nuvens e também bem colorido. Os prédios nas cidades estavam maravilhosamente belos. Todo o cenário do jogo me deixou impressionado, em alguns casos, atrás das janelas dos prédios você podia até ver o teto. Sem falar da pista que está muito mais real, agora com elevações e curvas mais acentuadas. Muitas outras pistas (novas e velhas) foram mostradas em Replay. Um circuito novo parecia estar vazio, com campos verdes na

maior parte do cenário. O Stage R5 continua impressionante como sempre, sem falar nos carros de Rally que estavam demais, em pistas cheias de terra e com muitos efeitos especiais. Uma coisa que eu quero deixar claro é a qualidade do volante GT-Force. Quando eu experimentei o controle pela primeira vez no ano passado, ele era suspeito - eu não tinha gostado dele porque seus controles não eram precisos. Mas correr com ele agora está muito melhor e mais preciso, e eu não consegui notar nenhuma falha aparente. Está tão perfeito quanto o jogo.

Outra adição que pareceu quente para mim, foi a adição de uma opção de Widescreen no jogo. O jogo foi demonstrado no modo 16:9 e fico feli em dizer que mesmo com a imager se achatando um pouco, nada ficou dis torcido ou desfigurado. Tudo estav perfeito. O retrovisor também foi im plementado nesta versão, o que er muito útil para bloquear os inimigos qu vinham por trás.

Honestamente, eu já vi tudo que queria em GT3, e já sei que vai se um ótimo jogo antes mesmo de ser lar çado. Estou ansioso para seu lança mento em junho e fico feliz em sabe que além do jogo já está perfeito, o produtores ainda vão colocar mais ca racterísticas para melhorar ainda mai o que já é ótimo.

GAMERS · GAME NEWS · GAME BOY ADVANCE

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Capcom

Luta - N/D

Previsto para julho de 2001 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Esta é a série que realmente revolucionou o gênero de jogos de luta, e também foi a série que tornou o SNES tão popular. Se você ainda não ouviu falar de Street Fighter 2, então deve ser um alien... mas eu o desculpo, pois agora vai poder se familiarizar com a série com a chegada de Super Street Fighter II Advance. A Capcom fez muito sucesso com jogos de luta 2D à 10 anos atrás, e graças as forças 2D do Game Boy Advance, a Capcom está pronta para trazer o Super Street Fighter II Advance em Julho no Japão, e se você pensou que o Street Fighter Alpha para o Game Boy Color era bom, você ainda não viu nada.

Esta nova versão da série, será a última versão de Street Fighter II. Este jogo já evoluiu muito nos últimos anos passando de Street Fighter II para Street Fighter II Championship Edition onde os jogadores podiam escolher os últimos chefes. Quando o jogo começou a desmoronar no arcade, a Capcom chegou com o Street Fighter II Hyper Turbo. Sem mais nenhum lugar para ir, a Capcom entrou com o Super Street Fighter II, onde a Capcom colocou mais alguns personagens e um sistema de combo. Em seus últimos dias a Capcom adicionou um personagem secreto e um medidor de combo em Super Street Fighter II Turbo. E é isso que

iremos receber no game Boy Advance. A versão portátil do jogo terá estes personagens com todos os seus ataques e movimentos: Ryu, Ken, Chun Li, Zangief, E. Honda, Dhalsim, Blanka, Guile, Vega, M. Bison, Balrog, Sagat, Deejay, Cammy, T. Hawk, Fei Long. Graças ao Link Cable você vai poder jogar com outro amigo, usando um cartucho cada um. O único lado ruim que todos estão dizendo é que o Game Boy Advance não tem botões suficientes para o jogo - o jogo do arcade usava 6 botões, oferecendo três socos e chutes diferentes. Mas parece que a Capcom de algum modo vai dar um jeito nisso. A lista de características está atualmente incompleta, pois a Capcom está reservando tudo isso para a Tokyo Game Show. Estamos loucos para saber mais notícias deste jogo, e logo que ficarmos informados, vocês também estarão.

GAMERS · GAME NEWS · GAME BOY ADVANCE

FINAL FIGHT ONE

Capcom

Ação - N/D

Previsto para junho de 2001 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Final Fight foi um dos primeiros jogos a serem lançados no Super Nes de volta no começo dos anos 90, foi baseado no arcade que trazia personagens grandes, belas animações e o melhor de tudo, suporte para dois jogadores. Mesmo a versão do SNES ser bem mediana, o jogo não fez muito sucesso devido à uma enorme falha, a falta de um modo de dois jogadores. E o pior de tudo é que o jogo estava limitado a ter apenas dois dos três personagens principais. Mas mesmo com tudo isso, os fãs de Final Fight continuaram fiéis ao jogo. A Capcom depois disso não deixou a série de lado, ela rapidamente lançou mais duas sequências e meia para o jogo. Enquanto Final Fight Guy era apenas o primeiro jogo com o personagem que antes estava fora, Final Fight 2 e 3 traziam o tão querido modo de 2 jogadores, e sem uma versão do arcade para comparar, estes dois últimos títulos agradaram muito os fãs da série. Estes dois títulos não fizeram um enorme sucesso, mas já mostraram para o povo a qualidade que a Capcom tinha. Mas de volta para o primeiro título - Final Fight está voltando na forma de Final Fight Advance para o Game Boy Advance. A versão portátil está sendo planejada para ser uma adaptação direta da versão do Arcade, com todos os personagens, fases e armas, tudo intacto - ótimas notícias para os fãs do original. Para quem não conhece a série Final Fight (estava em uma caverna isolada do mundo, não é?) este é o jogo que todos comparam com o típico jogo de luta

contra bandidos na rua. Na pele de um dos três personagens principais do jogo, é o seu trabalho acabar com todos os membros da Mad Gear que invadiram a cidade, sem falar que o líder deste grupo raptou a filha do prefeito da cidade que é um lutador de luta-livre, e ele é enorme. Você terá que passar pela cidade inteira para acabar com o chefe da turma e resgatar a sua amiga/ filha/ namorada.

Graças ao uso do Link Cable, você vai poder jogar este ótimo jogo com mais um amigo. Todos os três personagens tem suas próprias habilidades e ataques. Mas para você poder jogar este jogo com um amigo, você terá que usar dois cartuchos. O jogo foi previsto para 25 de Março no Japão, e a Capcom USA ainda não confirmou um lançamento americano, será muito legal rever novamente a Metro City enquanto chuta o traseiro de alguns Mad Gears, não é?

Edson da Conceição Oliveira
Angra dos Reis - RJ

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Anderson de Azevedo Rodrigues
Itaquaquecetuba - SP

Samuel Santos Nascimento
Vitória da Conquista - BA

Bruno dos Santos Cardoso
Paraíso - TO

Michel Valadares Ferreira
Campo dos Goitacazes - RJ

Luciano Luíz dos Santos
Francisco Beltrão - PR

Roberto Forghieri V. Zimbres
São Luis - MA

Ricardo H. Aleixo
Tiros - MG

Sabrina Y. Tonooka (Buyu)
São Joaquim - SC

POKEMON STADIUM 2

ESTA SEQÜÊNCIA DE POKEMON STADIUM É BOM O BASTANTE PARA SER COMPRADO?

Descobrimos que um Mareep é bom contra os Seaking. E também que um bom Fire Spin irá aniquilar um Chikorita em pouco tempo. E que amamos Pokémon Stadium 2. Até mesmo uma pessoa com mais idade não aguenta aos encantos de um Pikachu vencendo uma batalha difícil. Mas este jogo não é sobre monstrinhos bonitinhos, este jogo é estratégia pura. A tradição continua com Stadium 2, a seqüência do enorme sucesso de Pokémon Stadium. Como o primeiro jogo, este aqui traz a chance de usar os Pokémons que pegou nas versões Gold e Silver. Usando o Transfer Pack, os jogadores poderão carregar seus Pokémons para duelar em 3D com outros amigos. Há literalmente centenas de batalhas para lutar em Stadium 2. Enquanto o Stadium tinha apenas 3 torneios, o Stadium 2 tem 4 torneios que são bem maiores e desafiadores, sem falar na adição do Pokémon academy. Os mini-games estão de volta, sem falar na possibilidade de jogar seus jogos de Game Boy em uma tela grande com a adição da Game Boy Tower.

Apresentação

Como em Stadium, a apresentação é muito boa. Os menus são bem simples, bem feitos e o jogo é simples de navegar, mesmo com todas as suas adições. É especialmente fácil de usar o Transfer Pak no jogo. Quando escolher um Pokémon para lutar, ele será mostrado perto de seu controle e você vai poder escolher se quer usar suas criaturas da versão Gold ou Silver. No Pokémon Lab você vai ter controle total em seu Pokémon. Aqui você vai poder trocar seu monstro com as versões Gold e Silver e a Stadium 2.

O sistema de batalhas que domina a jogabilidade, é bem simples e segue a versão do Game Boy que todos estamos acostumados. Todos os dias

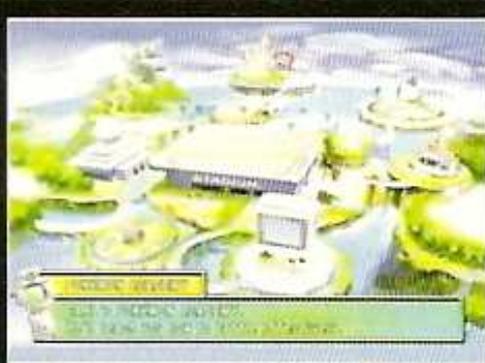
você vai receber um presente misterioso para usar em suas aventuras no jogo do Game Boy. Em adição, quanto mais vencer batalhas, você recebe prêmios muito importantes. Por exemplo, se vencer o Gym Leader Castle, você vai receber o Dodrio Game Boy que vai aumentar a velocidade da jogabilidade quando jogar no Game Boy Tower as versões Gold e Silver.

Gráficos

Como poderia esperar, os gráficos deste jogo continuam muito bons. Como é primordialmente um jogo baseado em turnos, os únicos gráficos do jogo são os Pokémons dando golpes nos estádios. Enquanto continua sendo muito legal ver o seu monstro em 3D dando seu ataque, continua sendo o mesmo de antigamente. Sim, os novos tipos Dark e Steel receberam um tratamento à mais, mas tirando isso, os velhos personagens continuam os mesmos. Isso não é necessariamente ruim, mas nenhuma pessoa vai comprar este jogo por seus gráficos de qualquer modo. Com isso dito, os gráficos são exatamente o que precisavam ser. Em fato, os ambientes melhoraram um pouco. Sim, as texturas continuam simples como somente o Nintendo 64 pode fazer. Mas mesmo assim, as arenas estão um pouco melhores e mais legais de se ver. As arenas do Challenge Cup são apenas enormes campos, mas quando você avança no torneio, elas se tornam mais exclusivas, maiores e mais belas. Estes pequenos detalhes adicionam muito ao jogo. As animações mudaram um pouco também. Algumas animações de ataque se tornaram mais legais e é claro que recebemos novos tipos de movimentos do Gold e Silver. A maior mudança nas animações no entanto, são as seqüências de derrota. Em Stadium a cada vez que o seu Pokémon perde você vai ficar triste porque ele sempre cai de joelhos em uma pose dramática.

Jogabilidade

Há tantas opções e tantas coisas para fazer neste jogo que não podemos dar uma pontuação baixa. O problema é que as batalhas baseadas em turnos podem se tornarem chatas depois da 10º batalha. Este jogo é de algum modo repetitivo. No modo Gym Leader quando você acaba com milhões de inimigos, tudo o que tem para fazer é lutar com mais alguns. Devemos dizer que esta experiência é muito divertida e valiosa, quando você treina uma elite de Pokémons. É recompensador ver seus bichos vencendo luta após luta. Mas o modo Stadium tem um número ridículo de lutas. Há quatro torneios separados. Little Cup é para Pokémons de Level 5, no qual você luta com apenas 8 treinadores e pega o seu prêmio. O Poke Cup é um torneio com quatro ondas de combate onde enfrenta oito treinadores em cada uma e apenas os Pokémons do level 50-55 podem entrar. A Prime Cup é bem parecida com a sua contra-parte no Pokémon Stadium original. Pokémons de level 1-100 podem entrar e há oito batalhas no caminho para o campeonato. Para cada uma destas três jornadas você pode usar seu próprio Pokémon no entanto que

ele tenha o level adequado. No Challenge Cup você deve controlar uma equipe de Pokémons aleatórios contra outros seis. Neste modo você precisa vencer 32 batalhas, divididas nas ondas Poke Ball, Great Ball, Ultra Ball e Master Ball. Esta competição pode ser extremamente difícil, pois você sempre pega um time que é forte em uma área, mas fraco em outra. E você não vai poder usar seus Pokémons o que é um pouco estranho, pois usar seus Pokémons é o coração de Stadium. Passar por todas estas lutas é um processo doloroso, mesmo com uma equipe de pokémons de elite. Quando chegar na Master Ball no Challenge Cup, você estará cansado de jogar com Pokémons que não são seus e apenas vai querer vencer logo. É claro que se você for um pokemaniaco, todas estas batalhas serão um sonho se realizando. Só que um pouco entediante. Em adição ao modo Stadium o modo Gym Leader está de volta. Aqui você vai ter a

oportunidade de lutar em todos os ginásios que encontrou nas versões Gold e Silver. Cada ginásio tem um número variado de treinadores, de um até quatro. Quando vencer um ginásio, vai poder ir para o outro e assim chegar até o castelo do Elite Four e é claro ao seu rival definitivo. Mais uma vez, muitas batalhas sem muito significado. Quando você vence seu rival, você então vai ao castelo Kanto e luta com os líderes de ginásio do Stadium original. No final disso tudo você recebe o Dodrio Game Boy onde poderá jogar Pokémon Gold e Silver com a velocidade duplicada. Achamos tudo isso muito carregado. Adoramos uma boa batalha de Pokémons como qualquer outro, mas neste jogo há muitas delas. Não é que o jogo não seja divertido, apenas que este jogo faria mais sucesso se tivesse alguma história, com alguma aventura ou um mistério para resolver. Aqui você é apenas jogado em um monte de batalhas consecutivas e sem significado.

Por sorte o jogo tem outras áreas que permitem que dê uma respirada sem desligar o jogo. A Nintendo adicionou a Pokémon Academy. Este modo é dividido em duas seções: Library e Classroom. A Library contém páginas e mais páginas de informações sobre os Pokémons. É basicamente como ter um guia de estratégia sobre o Gold e o Silver. Depois entre na Classroom (classe) e aprenda mais. Aqui o Professor Earl irá dar uma aula explicando os melhores pontos de uma batalha Pokémon. O seu trabalho é ouvir com cuidado pois vai ser testado. Você vai ter que ouvir a aula, passar no teste e depois vai entrar em uma série de batalhas onde vai poder colocar em prática o que aprendeu. Logo que vencer estas batalhas vai poder passar para o próximo nível de estudo. Há três níveis ao todo e a fase do Elite Four é muito difícil. Mas a Classroom é muito boa, especialmente para novatos.

Outra adição legal está a Game Boy Tower, a qual permite que jogue Pokémon Gold, Silver na TV. Os gráficos não são melhorados, mas eles são maiores. E finalmente há o seu quarto. Todos os presentes que receber neste jogo irão aparecer aqui e poderá analisá-los com cuidado.

O laboratório serve para você trocar Pokémons e fazer a transferência do cartucho do jogo. O laboratório é bem simples e você não terá problemas nesta área.

E a área final são os mini-games. Há alguns jogos e a maioria deles são muito divertidos. O nosso jogo favorito foi o Streaming Stampede no qual uma horda de pokémons passam pela tela e você deve contá-los. Outro de nossos jogos favoritos é um em que você deve usar um Pokémon de grama para cortar os troncos enquanto eles caem. O pokémon que acertar mais perto da marca no tronco ganha os pontos. Os mini-games são uma boa adição para o jogo e fornecem uma boa disputa de quatro jogadores.

Som

O som era a parte mais fraca do jogo original e continua sendo um problema aqui. O maior problema é que o jogo não traz as vozes dos Pokémons e os fãs da série de TV irão ficar desapontados com isso. Como você fica 99% do jogo na batalha, seria legal pelo menos ouvir um comentarista. Esta é uma área que poderia ter sido muito melhorada sobre o primeiro, mas nem foi tocada. Nós ainda recebemos "That pokemons was badly injured!" (Aquele pokemon foi muito machucado!) em 70% da batalha e o comentarista nem diz o nome do Pokémon. Por sorte os sons de ataque são muito bons. Todos representam com precisão os ataques. Mas ainda acho uma pena não terem colocado um bom comentarista no jogo.

Finalizando

Para aqueles que pegaram todos os Pokémons, todos os produtos desta febre, estarão loucos para pegarem Stadium 2. Para aqueles que gostam de colher informações sobre os Pokémons, este também é um bom jogo, pois ele vem com um guia sobre o Pokémon Gold e Silver. Mas para aqueles que ainda não jogaram Pokémon, este jogo será uma enorme perda de tempo. Se você não tiver o jogo do Game Boy com o Transfer Pak, este jogo não tem sentido algum, pois o seu coração está nos Pokémons que você traz do Game Boy. No entanto se você gosta de Pokémon Gold e Silver, é uma boa idéia que pegue o Stadium 2. É divertido jogar um game de Game Boy em sua TV e você sempre pode ir para o Pokémon Academy se estiver com alguma dúvida sobre algo do jogo.

TOY STORY RACER

TIERTEX TRAZ NOVAMENTE A ENGINE QUE CAIU COMO UMA LUVA PARA O GAME BOY COLOR

A produtora européia Tiertex vem lançando uma série de jogos medíocres para o Game Boy Color nos últimos anos. Mas o tempo passou e parece que a empresa finalmente mostrou que tem experiência no console. Toy Story Racer é um jogo de corrida no estilo de Mario Kart com ótimos gráficos e jogabilidade, mas dá mancada em um aspecto crucial que é a variedade.

O que aconteceria se os brinquedos se cansassem de ficar sentados sem ninguém para brincar? De acordo com a Activision eles pulariam em pequenos carrinhos e começariam a correr em pistas da área Tri-County. Tudo bem, este jogo não traz uma história real ou algo assim, mas o que é isso, estamos falando de Toy Story, então apenas pegue o jogo e se divirta. A engine 3D de Championship Motocross da Tietrex funcionou pela terceira vez no Game Boy com Toy Story Racer e provavelmente o jogo conta com a ajuda de um dos melhores gráficos já vistos no sistema. Os personagens são bem animados e reagem como se tivessem vida própria. O lado bom desta engine é que o jogo ficou realmente bom. O jogo tem um estilo 3D por causa dos gráficos serem centralizados nos carros, fazendo até que os objetos se aproximem, como a cama de Andy e até uma mesa no Pizza Planet. Você não pode criar esse tipo de gráfico em um vídeo-game portátil, então a Tietrex fez um bom trabalho em "similar" isso. Há um lado ruim, é claro. As pistas foram feitas apenas para seguir a frente, ou seja, você não pode parar e virar ao contrário no jogo simplesmente porque as pistas são predeterminadas. Outra coisa ruim no jogo é que mesmo os ambientes sendo bem diversificados, os produtores usam várias vezes o mesmo gráfico para uma parte da pista, o que em muitas vezes o deixa confuso sem saber onde está. O pior de tudo é que não há um contador de voltas a não ser o seu cérebro que deverá marcar quantas vezes passou pela linha de chegada.... Mas que mancada.

E definitivamente é a jogabilidade que determina se um jogo é divertido ou não - e neste caso é divertido... no começo. Não é como os jogos de Kart onde você deve pegar power-ups para atirar em seus inimigos, a maioria dos ícones o retarda, ou tira o seu controle, então na maior parte do jogo você vai se encontrar fugindo dos ícones do que indo atrás deles.

O jogo começa sendo um pouco difícil, pois o controle dos carros é um pouco desajeitado, para não dizer ruim. Mas logo que se acostumar com os controles, o jogo rapidamente se torna muito fácil, até chegar nas últimas corridas onde deve correr contra o tempo - se o tempo acabar você vai para a próxima corrida mas perde aquele personagem. E como você tem apenas quatro personagens para escolher, você acaba ficando sem rapidamente.

HARVEST MOON 2

ADMINISTRE BEM SUA FAZENDA, AGRICULTURA FÉRTIL NO GAME BOY COLOR

Não há como negar que a série Harvest Moon sempre foi legal. O jogo Harvest Moon 64 foi muito mais legal do que o Harvest Moon para o GBC porque tinha ambientes bem maiores e você podia escolher uma esposa no meio do jogo. Esta seqüência para o Game Boy Color ainda não tem a escolha da esposa, mas com certeza traz ambientes bem maiores e traz uma seleção maior de plantas, assim como outras opções que fazem deste jogo um dos melhores para o Game Boy Color. Este jogo no final das contas, pode não agradar a todos. Este é um dos jogos que o mantém acordado até 6 da manhã sem parar de jogar, o que é estranho, pois este jogo nada mais é do que uma criação de plantas e animais na busca de trazer uma fazenda de volta à vida.

A HISTÓRIA

A história do jogo é bem simples. Os jogadores começam escolhendo o menino ou a menina. O prefeito da cidade local está para transformar a fazenda local em um parque de diversões, quando o personagem convence o prefeito a lhe dar 3 anos para trazer a fazenda de volta à vida. Depois de conhecer todas as pessoas do local, os jogadores começam limpando a terra e plantando sementes. No primeiro jogo do Game Boy os personagens podiam carregar apenas dois objetos. Desta vez você vai poder carregar quatro objetos, o que não irá irritá-lo tanto. No jogo anterior os jogadores recebiam um mapa da cidade e de lá eles iam de loja para loja, mas desta vez você vai poder andar pela cidade interagindo com as pessoas da rua. Desta vez o jogo focaliza mais na interação dos personagens. Os jogadores podem conseguir a ajuda dos personagens em troca de favores. Mas os jogadores não vão poder escolher um companheiro como a versão do Nintendo 64 - mas desta vez os jogadores irão se sentir muito mais parte do vilarejo do que antes e não apenas um garoto trabalhando em uma fazenda.

You're going to run the farm?

FINALIZANDO

Enquanto você possa pensar que cuidar de animais e plantas é entediante, saiba que não é. Há uma certa estratégia para tudo e a estratégia que o jogador usar afeta o seu sucesso. Se plantar um tipo de planta em uma certa posição elas darão mais frutos. É muito gratificante cuidar de sua colheita até conseguir dinheiro o suficiente para comprar a enxada que tanto queria. Há também muitos segredos no jogo para manter os jogadores ocupados por tempo o bastante. O game pode não ser para todos. Se você não gostou dos jogos anteriores da série, então este jogo não vai mudar a sua idéia.

GRÁFICOS	3.5
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.5
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	3.5

3.5

Prós	Contras
Mais tipos de plantas	O game com o tempo se torna meio chato

RECORD OF LODOSS WAR

UM GAME COM A CARA DE DIABLO. INOVAÇÃO?

Baseado no anime com o mesmo nome, o jogo acontece depois dos eventos do anime. Você assume o papel de um herói revivido que não se lembra de seu passado e você tem uma missão: prevenir a volta da malvada Goddess Cardice. Durante o jogo você vai encontrar muitos personagens do anime e com o desenrolar da história, você vai descobrir quem você é de verdade. Nós não vamos dizer nada sobre a história, mas já avisamos que o personagem principal também é encontrado no anime.

No entanto, o seu personagem esteve morto por muitos anos, então você vai ter que lutar bastante para relembrar suas magias e ataques. E é aqui onde está a parte mais forte do jogo: há muitas armas e itens para encontrar. O seu herói vai poder equipar muitos itens em menus parecidos com os de Diablo e o visual de seu herói realmente muda dependendo do item que estiver usando. Você nem sempre vai ter que encontrar magias e itens especiais, de vez em quando você vai poder fazê-los. Quando você adquirir experiência necessária, você vai poder transformar armas normais em armas mágicas usando Mithril que é um tipo de cristal azul que aparece quando você derrota seus inimigos. Quando tiver Mithril suficiente vai poder fazer gravações mágicas em suas armas (chamadas de Ancient). E não há limites para melhorar suas armas, você pode melhorá-las o quanto quiser, é claro que sempre vai gastar mais Mithrils quando for fazer isso. E o melhor de tudo é que há vários tipos de gravações que pode fazer em uma arma e a cada vez que faz uma gravação nova a arma permanece com a antiga! Isso é muito bom especialmente para os jogadores que gostam de personalização em jogos.

Jogabilidade

A jogabilidade não é nada de extraordinário, se você já jogo Diablo, então vai perceber que os mecanismos são bem parecidos. Com uma visão parecida com a d Diablo, você apenas vai para cima dos inimigos e os ataca como um louco e é só. E muito parecido com Diablo (novamente) há um cinto vertical, onde vai poder guardar suas poções de recuperar energia e usá-las durante uma batalha. Este jogo sem dúvida é muito parecido com Diablo, mas ele tem uma enorme diferença que vem na forma das magias. Quando você recebe uma magia nova, você não pode simplesmente usá-la como as outras. Cada magia tem uma combinação de botões como A, A, A, para você pode usá-la. Este é um sistema inovador de uso de magias, mas na maior parte do tempo você ainda vai se encontra atacando com a sua espada. A melhor estratégia para este game

é sempre jogar com um amigo que saiba usar magias, então você pode ficar na linha de frente enquanto ele fica atrás soltando os feitiços poderosos nos mais de 30 inimigos que aparecem na tela de uma vez. E é com isso que também aparece um dos maiores problemas do jogo, o enorme slowdown que acontece quando vários inimigos entram na tela. Lançado no ano passado no Japão, este jogo não vai impressionar ninguém pelos seus visuais, mesmo que tenha alguns efeitos legais, pois ele parece um pouco velho. Há poucos polígonos nos personagens e nos inimigos, mas as fases são grandes o bastante para você esquecer este problema. Mais ainda o maior problema do jogo é o slowdown. Quando você recebe cerca de 20-30 inimigos na tela de uma vez, o jogo fica extremamente lerdo. Fazer combos e até lançar feitiços se torna quase impossível quando isso acontece, o que faz com que seja quase impossível escapar com vida de situações como esta. Mas ainda bem que é um pouco raro acontecer este tipo de slowdown e tirando estes pequenos defeitos o jogo não tem um visual ruim, apenas simples.

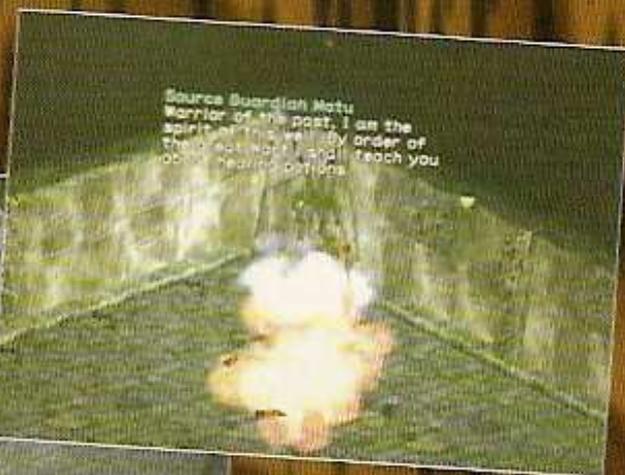
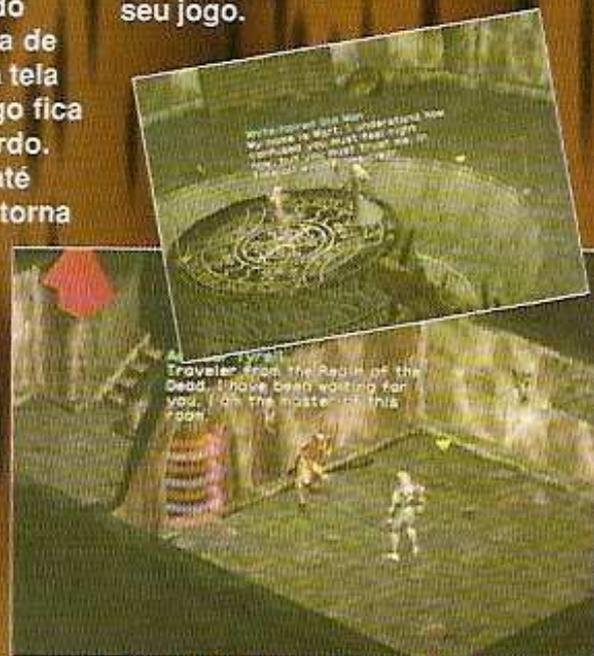
Som

Os sons são muito bons neste jogo e mesmo que não haja muitas falas, quando o CPU fala as vozes são realmente boas.

Finalizando

Para jogadores que gostam de personalizações, jogos de RPG/ação e gostam de uma boa história, Record of Lodoss War é o seu jogo.

Ficha Técnica — GAMERS

Dreamcast

Record of Lodoss War

Produção	Criação
Conspiracy Games	Kadokawa Shoten
Origem	**Gênero**
EUA	RPG
Jogadores	**Memória**
1	GD

Site:

Avaliação — GAMERS

GRÁFICOS	3.5
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	3.5

3.6

Prós e Contras — GAMERS

Prós
- As vozes do jogo são muito boas
- Sistema inovador de uso de magias

Contras
- Alguns slowdowns quando muitos personagens aparecem ao mesmo tempo

MARS MATRIX

HYPER SOLID SHOOTING

É ESTE O MELHOR JOGO DE TIRO DESDE RADIANT SILVERGUN? DESCUBRA EM NOSSO REVIEW

Mars Matrix é o último jogo de tiro da Capcom para o Dreamcast. Produzido pela Takumi, o estúdio por trás de Gigawing, Mars Matrix é um refinamento do último lançamento da produtora. O resultado é um jogo mais polido do que Gigawing e muito mais jogável.

No planeta Marte, uma colônia de humanos se revoltou. Usando armas pesadas e equipamentos de última geração, este pessoal transformou o planeta em um campo de batalha. Como piloto de sua nave, é o seu trabalho restaurar a paz neste planeta. A nave que controle está armada até os dentes para você entrar de cabeça na batalha. Você vai poder escolher entre duas naves, a vermelha, com tiros que se espalham e a azul, com um tiro linear porém poderoso. As duas naves são bem legais e ambas têm um ataque especial no qual você absorve os tiros de todas as naves e os devolve para elas. Quanto mais tempo segurar o botão mais você vai absorver tiros e mais forte será seu ataque. Este ataque, que é chamado de Mosquito Attack, serve tanto como a super bomba do jogo como seu escudo. Há um medidor na tela que irá indicar quando vai poder usar este ataque, mas o melhor de tudo é que ele se preenche rapidamente, então você sempre estará usando este ataque. O sistema de experiência do jogo é outro aspecto interessante. Quando você explode as coisas, você vai encontrar cubos de bronze no lugar nas naves que derrotou. Estes cubos servem para melhorar suas armas e quanto maior for o inimigo que derrotar, maior vai ser o cubo que vai receber.

Como todos os jogos de nave você vai enfrentar hordas de naves inimigas vindo por todos os lados, sem falar de seus tiros que em muitas vezes preenchem a tela inteira. Um aspecto interessante e diferente no jogo, é que quando bate em uma nave, você não bate nela, apenas passa do lado dela, o que é muito diferente para este gênero de jogo. Mas isso não deixa o jogo mais fácil de qualquer modo, a quantidade de tiros que você vai ver passando pela tela irá fazer com que o maior veterano neste tipo de jogo fique suando frio e morrendo a cada cinco segundos até se acostumar com o estilo do jogo. Para sobreviver neste jogo é básico que tenha que aprender a usar o sistema de escudo, pois só assim você vai poder derrotar alguns chefes e alguns pontos críticos das fases.

Em termos de apresentação, este jogo é sólido e é um dos jogos 2D mais belos já lançado no mercado, com Sprites relativamente grandes e efeitos bem legais que irão deixá-lo com o queixo caído. O slowdown é o único problema que de vez em quando acaba com o jogo, mas os fãs de jogos de tiro 2D já aprenderam a engolir isso há muitos anos.

A música do jogo é muito boa, com technos bem pesados que adicionam o clima espacial. O mais importante de tudo é que Mars Matrix parece ter mais longevidade do que qualquer outro jogo, pois a Capcom adicionou modos escondidos onde você terá que fazer certas tarefas para habilitar estes segredos. No jogo você também vai encontrar lojas, onde vai poder comprar vidas, continues e até novas cores para a sua nave.

Os usuários de Dreamcast que adoram jogos de tiro 2D realmente devem dar uma olhada em Mars Matrix. É realmente um dos jogos deste gênero mais interessante que já foi lançado e não há como dizer quando outro jogo assim vai aparecer no mercado. A sua jogabilidade é sólida, tem ótimos sons e músicas, então o que está esperando!?

Dreamcast — GAMERS

Mars Matrix

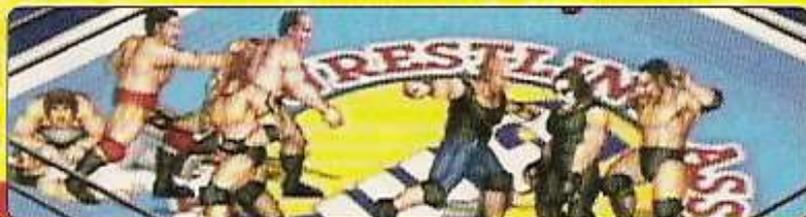
Produção: Capcom	Criação: Takumi
Origem: Japão	Gênero: Tiro
Jogadores: 2	Memória: GD

Site: www.capcom.co.jp

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	4.0
ACABAMENTO	4.5

4.3

Prós: Jogo duradouro e muitas opções para você habilitar. Um bom sistema de jogo

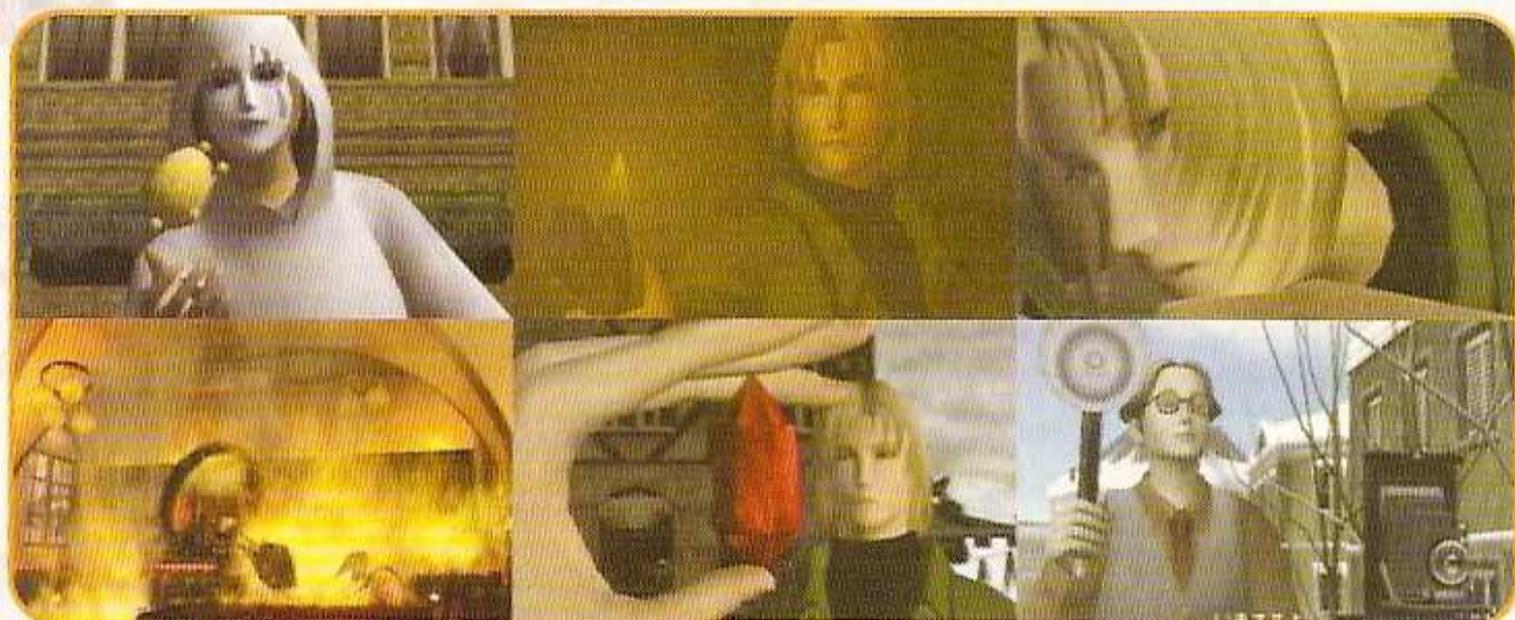
Contras: Um pouco de slowdown quando se juntan muitos inimigos na tela

FIRE PROWRESTLING D

SE AS PESSOAS DESEJAM SABER POR QUE O 2D NÃO DEVERIA MORRER, ESTA É UMA DAS RAZÕES

Mesmo não tendo visuais muito bons, o game é realmente divertido. Mesmo que existam alguns visuais em 3D no jogo, ele ainda é completamente 2D. Isso não surpreende nenhum fã desta série que se estende deste o TurboGrafx 16. Mesmo que os visuais continuem sendo 2D, os personagens estão mais bem feitos e animados, os lutadores estão bem maiores do que a versão do Playstation, sem falar das animações que agora estão muito melhoradas. Não vamos dizer também que as animações estão iguais ao Street Fighter III da Capcom, pois elas precisam ainda de um pouco mais de suavidade.

Mas mesmo com gráficos não tão excepcionais, Fire Pro Wrestling D tem uma ótima jogabilidade que todos nós conhecemos e amamos. E devemos dizer que ficamos felizes com a quantidade de novos elementos que foram adicionados para este jogo. Os lutadores agora têm três níveis de ataque, leve, forte e pesado. Quando eles não tiverem agarrados, eles estarão dando golpes de contato como socos e chutes. Para agarrar o oponente você apenas deve se aproximar dele e então quem vai dar o golpe primeiro depende da força que cada um está usando e a velocidade para fazer o movimento no controle. Em média, cada lutador tem cerca de 20 técnicas para serem usadas e temos mais de 70 lutadores variados de ligas japonesas e americanas (nada de brasileira?!!? Ahhhh). O controle do jogo permaneceu o mesmo. Mas logo você se acostuma com o jogo e percebe que os movimentos não são tão complicados e nada o impede de passar uma noite em claro. Os fãs do jogo podem ficar desapontados em saber que apenas quatro jogadores humanos podem jogar ao mesmo tempo, mesmo que o jogo aceite uma luta com oito lutadores. Mesmo que isso seja um ponto fraco, a maioria dos jogadores nem vão perceber isso. Você recebe neste jogo vários modos (One Night Tournament, Battle Royal, Victory Road e etc) vários tipos de luta (Barbed Wire, Exploding Cage e etc) e é claro que você também recebe o modo de criação de personagens, que agora é famoso em todos os jogos de luta livre. Você pode criar o seu próprio lutador e a quantidade de opções que recebe é gigantesca. Você pode até criar o seu próprio logo de sua liga usando o mouse do Dreamcast (finalmente acharam uma utilidade para o mouse). E agora há o modo network também. Mesmo que não dê para jogar este jogo online, você vai poder acessar o site oficial da Spike para trocar personagens e pegar novos movimentos! Este jogo realmente vai agradar e muito os fãs da série Fire Pro Wrestling e ele foi feito para as pessoas que gostam de luta livre acima de tudo e querem um jogo com uma boa jogabilidade e gráficos que garantem horas de risos.

SHADOW OF DESTINY

A OPÇÃO PARA DOIS JOGADORES AJUDA MUITO NESTA BOA PEDIDA PARA O PLAYSTATION 2

Viagens no tempo parece ser o tema perfeito para video-games, prometendo aos jogadores uma jogabilidade diferente e uma aventura não linear. Mas com toda esta promessa, apenas alguns títulos cumprem o que prometem e trazem algo de diferente. A maioria dos jogos com este tema, o passado é apenas um mundo isolado que não tem quase nenhuma conexão com o presente. Mas o Shadow of Destiny da Konami emprega este tipo de jogabilidade, onde cada ação traz uma reação no futuro.

Introdução

Neste jogo você assume a pele de Eike Kusch por um dia em sua vida (ou morte). Depois de deixar um bar de tarde, Eike é esfaqueado por trás e morre sozinho em uma galeria deserta. Isso poderia ser o fim de muitos jogos, mas para este é apenas o começo. Ele acorda com uma voz misteriosa em um local ainda mais misterioso. Então Eike recebe a chance de voltar para o mundo real para tentar evitar aquele incidente fatal e ele também recebe uma dispositivo que permite que ele viaje no tempo. De um modo ou de outro ele estava destinado a morrer, mas com o novo dispositivo ele vai poder mudar seu próprio destino. O conceito geral deste jogo é que Eike não pode mudar suas ações no presente. Se o seu assassino estiver escondido atrás de uma árvore ele não vai poder apenas sair correndo. Ele só pode ir para o passado quando ele está em perigo mortal e ele deve voltar no tempo para evitar o acontecimento.

O jogo flui por dez episódios nos quais Eike quase sempre morre para ativar o dispositivo e então voltar no tempo para evitar a tragédia. Ir para o passado, no entanto, não pára o tempo no presente. O tempo vai para frente nas duas áreas e a hora da morte de Eike no presente permanece intocada. Se a hora de sua morte chegar e ele não encontrar um modo de prevenir a sua morte, ele acaba morrendo de novo e quando isso acontece é Game Over. Nas suas tentativas para evitar sua própria morte, Eike viaja por três períodos de tempo distintos, os quais são ligados à trama misteriosa do jogo. O passado recente de 1980, a virada do século de 1902 e o passado distante de 1580, todos contêm personagens e situações que podem evitar a morte

de Eike no presente. Em alguns casos Eike deve apenas pegar um item ou uma informação para evitar a sua morte, mas em outros casos ele terá até que mudar totalmente o percurso da história.

Este jogo é aventura pura, não há muita ação nele a não ser por alguns eventos com tempo e a maior parte do jogo é constituída de resolução de quebra-cabeças e diálogos com outras pessoas. Na maior parte os quebra-cabeças são bem simples, com múltiplos modo de resolução e bem lógicos. Mas o que realmente difere este jogo do restante é a sua história bem feita.

O jogo pode ser completado nas seis primeiras horas que jogar. Dependendo de qual final receber a história do jogo vai parecer chata e sem graça. Felizmente, com cinco finais disponíveis, Shadow of Destiny tem uma enorme longevidade. Depois de terminar o jogo e começá-lo novamente você vai estar armado com muita experiência do jogo anterior e vai poder fazer coisas diferentes desta vez. Os cinco finais do jogo podem ser acessados com a maneira que lhe dar com as situações do jogo, com algumas opções extras aparecendo logo que completar uma ou mais vezes. Quando você finalmente ver os cinco finais do jogo, vai poder entender a idéia da história do jogo e vai ver como ela foi genialmente construída. E o melhor de tudo, quando você ver os cinco finais, vai receber o modo EX que vai permitir que Eike escape de sua primeira morte em um modo muito especial.

Gráficos

Os gráficos do jogo, mesmo que tenham estilo, não são tão impressionantes quanto a jogabilidade. Cada área é estilizada de um modo diferente. Cada área do jogo recebe um visual distinto, assim como os personagens que realmente se encaixam perfeitamente em suas épocas. Mas infelizmente na maior parte do jogo ele vai parecer vazio e repetitivo em termos visuais. Em adição à uma visão ruim e a ausência de efeitos especiais de arrasar, os gráficos deste jogo ficam escondidos e esquecidos.

Finalizando

Agora se os jogadores vão gostar deste jogo ou não, isso é uma questão de gosto. O ponto forte do jogo é a sua história, do modo que ela é mostrada. Se você gosta de um bom livro, com certeza vai se apaixonar por este jogo que é um dos títulos mais originais para o PS2 até agora.

PlayStation2 — Ficha Técnica — GAMERS

Shadow of Destiny

Produção	3DO	Criação	3DO
Origem	EUA	Gênero	Ação
Jogadores	2	Memória	N/A

Site: www.3do.com

Avaliação — GAMERS

GRÁFICOS	3.5
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.5
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	3.5

3.5

Prós e Contras — GAMERS

Prós: Melhor framerate comparando com as outras versões. A cooperativa entre dois jogadores estendem a diversão

Contras: Os menus são meio lentos. CGs estranhas

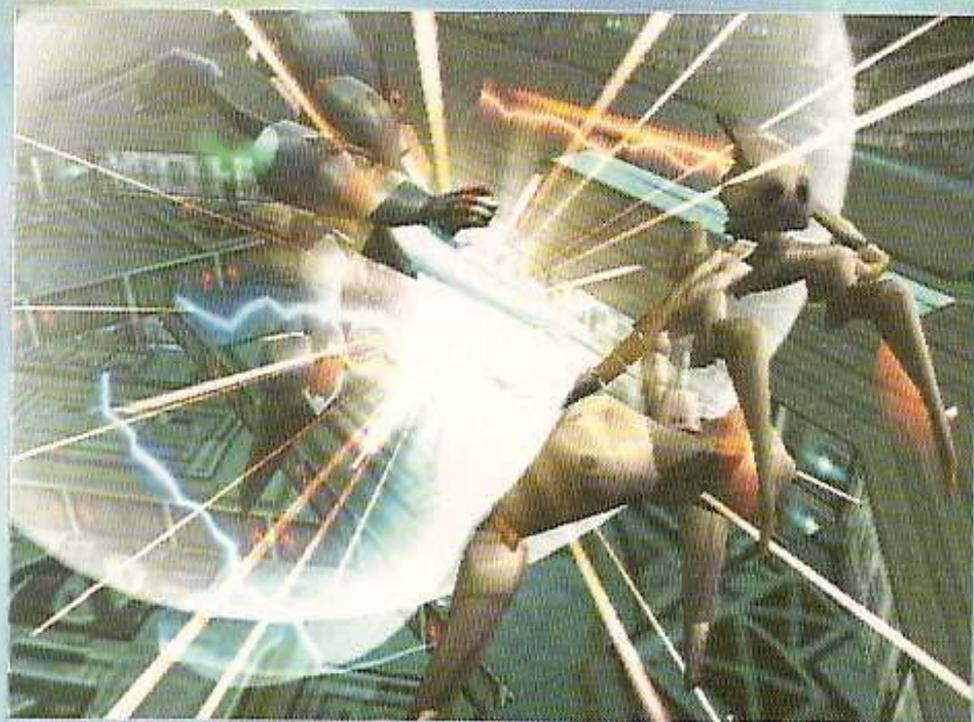
Z.O.E.
ZONE OF THE ENDERS

O PRIMEIRO TÍTULO DE PS2 DE HIDEO KOJIMA, QUE NÃO É METAL GEAR SOLID 2, MAS É UM GAME TOTALMENTE VICIANTE! FINALMENTE, UM TÍTULO SOBRE MECHS PARA TODOS NÓS

Por muito tempo, o gênero de jogos favorito no Japão tem sido os Mechs (aqueles robôs gigantes que geralmente lutam no meio de uma cidade). E o Japão tem tantos jogos deste estilo que eles se transformaram em uma nova categoria. Nem todos os títulos de Mech têm o mesmo sucesso no ocidente como têm no Japão. Provavelmente isso é uma coisa cultural. Mas isso não quer dizer que estes jogos não fazem sucesso aqui no ocidente também, quem poderia esquecer de Front Mission e Xenogears da Square? Isso sem falar de Armored Core da From? Agetec e Gun Griffon da GameArts. A lista continua muito longa com estes títulos, mas apenas Xenogears realmente cativou a todos. Agora finalmente com o lançamento de Zone of the Enders, feito por Hideo Kojima da Konami, recebemos um título que vai fazer mais sucesso do que o Xenogears.

O truque deste jogo são os personagens. Diferente de Gun Griffon e Armored Core 2, ZOE começa com as pessoas dentro das roupas de batalha (Mechs) e o mantém perto deles pelo curso do jogo. Algumas pessoas acusam Kojima-san de ser muito "cinemático", mas nós não concordamos: jogamos Z.O.E. dos dois modos, pulando as partes das histórias e apenas assistindo-as. E acredite, a história do jogo realmente o enriquece em muitos modos. Mas mesmo se você pular a história, você vai receber um ótimo jogo estilo arcade, que não vai conseguir parar de jogar nas primeiras 4 horas. Talvez alguns jogadores não gostem de batalhas constantes e sem história: mas nós aqui gostamos. É realmente isso que tira Z.O.E. de perto dos outros, ele realmente tem uma boa história para contar.

Gráficos

Os gráficos são muito belos, a ação é rápida durante as batalhas, é difícil conseguir uma boa foto do jogo, mas quando jogá-lo pela primeira vez vai ter uma idéia de sua beleza. A atenção cuidadosa com os personagens do jogo é provavelmente o resultado do fato dele ser baseado em um anime popular japonês, que foi lançado em DVD.

Som

A música do jogo com certeza é uma das melhores que já ouvimos e a atuação de voz é ótima do mesmo modo; é muito ruim que os textos do jogo também sejam em japonês, pois se fossem em Inglês já seria mais acessível para milhões de jogadores. A minha única reclamação é que você não consegue achar os Save Points do jogo, o que deixa muito difícil terminar o jogo e ainda encontrar o segredo que todos estão esperando... Um DEMO jogável de Metal Gear Solid 2.

Jogabilidade

Os controles são bem suaves e naturais, todos os movimentos são explicados em um tipo de tutorial e logo que recebe novos movimentos eles são explicados na tela também. Z.O.E. tem duas horas de jogo sem pular as cenas que aparecem durante o jogo e isso não é tão ruim. A maioria dos outros jogadores que quiserem ver a história do game irão receber 10 horas de jogo. Isso é ótimo para um jogo de ação.

A apresentação do jogo é muito refinada e ótima. O Pacote LE que é vendido no Japão traz muitos extras como o DVD do anime, um CD com a trilha sonora e um enorme livro de

desenhos. Pena que este pacote não vai ser lançado nos EUA.

Finalizando

Se você quiser apenas batalhas sem história, então pegue Armored Core 2. Mas se estiver procurando por um título de Mech com uma boa história, personagens bem desenvolvidos e controles belos assim como a jogabilidade (assim como quatro dificuldades para treinar), então Zone of the Enders é o seu jogo.

Gamers

PlayStation2

Zone of the Enders

Produção	Criação
Konami	KCEJ
Origem	**Gênero**
Japão	Ação
Jogadores	**Memória**
2	N/A

Site: www.konami.co.jp

Gamers

Gráficos	4.5
Som	4.0
Jogabilidade	4.0
Durabilidade	3.5
Acabamento	4.0

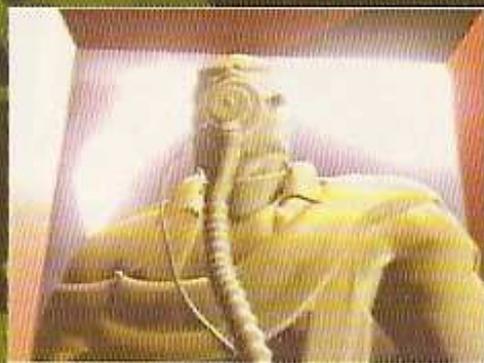
4.0

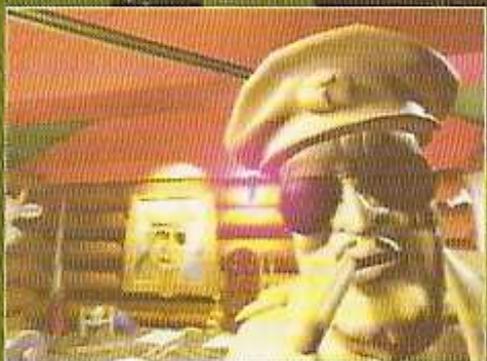
Gamers

Prós

Ótimas cenas em CG Animação, assim como o framerate, são muito bons

Contras

A história é um pouco fraca O game é um pouco curto

ARMY MEN AIR ATTACK 2

ESTÁ MAIS BONITO, LIMPO, ADQUIRIU MAIS POLÍGONOS E É DIVERTIDO, MAS DE ONDE VEM O ATAQUE?

A série Air Attack provou ser uma jóia para a série Army Men, com ótimos controles, jogabilidade rápida e com uma enorme variedade de objetivos. Agora Air Attack 2 chegou para o Playstation 2, o que é essencialmente uma adaptação direta da versão do Playstation. A sua falta de inovação é aceitável pois Air Attack 2 para o Playstation era um jogo totalmente divertido, tirando algumas mancadas nos gráficos. Os velhos jogadores de SNES irão encontrar muitas coisas parecidas entre esta série e a velha série Strike da Acclaim.

Como os jogos Strike, Air Attack 2 o coloca no controle de um helicóptero, o qual você deve controlar por uma série de missões destruindo todos os inimigos que aparecerem. A variedade de missões que este jogo contém, variando de guardar uma base militar, resgatar prisioneiros, reaver uma arma secreta etc. o mantém ligado no jogo o tempo todo.

Air Attack 2 para o Playstation 2 tem a mesma jogabilidade sólida e divertida que você encontrou na versão do Playstation. Você pode se mover em todas as direções neste mundo 3D de plástico

usando o direcional analógico da esquerda. Você pode andar de lado usando o L1 e R1 e também vai poder usar várias armas do seu helicóptero. No jogo você também vai poder escolher vários helicópteros diferentes cada um com uma habilidade especial que poderá ser empregada em situações diferentes. As escolhas dos helicópteros também alteram a jogabilidade, como a velocidade, as armas e a resistência. Estas características não oferecem nada de novo na jogabilidade, mas o controle do helicóptero já vale a pena. É claro que como este jogo é da série Army Men então todo o seu equipamento militar vai ser verde e de plástico. Aqui você também vai encontrar vários outros brinquedos como dinossauros, cachorros, o tão querido Sr. Cabeça de Batata, brinquedos que irão fazer com que se lembre de Toy Story. As missões variam no mundo real, como na cozinha, banheiro e etc. até bases dos soldadinhos de plástico, castelos e etc.

Os gráficos

Graficamente este jogo não é nem um pouco refinado e não traz o poder total do Playstation 2 de modo algum. O número de polígonos não mudou desde a versão do Playstation, mesmo que as texturas estejam muito melhores agora e os efeitos de explosão também foram melhorados. Quando a ação está mais parada o jogo é rodado em maravilhosos 60fps, no entanto quando você entra em conflito com alguém esta estatística cai consideravelmente.

O som

A trilha sonora não mudou da versão do Playstation, mas isso não impede que continue muito boa.

Uma mancada aparente que vem desde a versão do Playstation, é o tamanho do jogo. Há 22 missões, cada uma com objetivos diferentes porém bem fáceis, depois de cada missão você vai poder salvar o jogo. Há uma meta secundária onde você vai ter que pegar todos os blocos de Lego espalhados por cada fase. Depois de passar pela fase uma vez, os blocos de Lego realmente não são motivação para jogar a fase novamente.

Finalizando

Air Attack 2 é um jogo que nos deixou tristes, não por ser ruim, mas porque tinha potencial de se tornar um ótimo jogo. O jogo não é refinado e com mais tempo, os produtores poderiam ter feito um jogo que poderia se tornar um clássico como Metal Gear, ou talvez não.

PlayStation2 — Army Men Air Attack 2 (Gamers)

Campo	Valor	Campo	Valor
Produção	3DO	Criação	3DO
Origem	EUA	Gênero	Ação
Jogadores	2	Memória	N/A

Site: www.3do.com

Critério	Nota
Gráficos	3.5
Som	3.5
Jogabilidade	3.5
Durabilidade	3.5
Acabamento	3.5
Nota final	**3.5**

Prós	Contras
O controle do helicóptero	Poderia ser melhor

MDK 2 ARMAGEDDON

ESTÁ MELHOR DO QUE SUA VERSÃO NO DREAMCAST, COM O HUMOR E JOGABILIDADE INCOMPARÁVEIS

Alguns dizem que significa Murder Death Kill. Outros dizem que as iniciais MDK são dos nomes dos personagens principais do jogo (Max, Dr. Hawkins e Kurt). Não importa realmente o que as iniciais significam, o importante mesmo é que este jogo é demais!

MDK2 foi um dos melhores títulos de ação do ano passado lançado para o PC e Dreamcast. Agora a Bioware e a Digital Mayhem estão trazendo o título para o Playstation 2. Ele foi melhorado e até recebeu um nome novo, mas seu conteúdo continua sendo o mesmo. MDK Armageddon é um jogo de ação em terceira pessoa. Este jogo enfatiza a ação, principalmente com tiros. No jogo você vai controlar um time de três viajantes do espaço. O líder deste grupo é o poderoso Dr. Hawkins, a mente por traz de todas as invenções malucas que vai encontrar durante a sua aventura. O seu bicho de estimação é Max, um cachorro com seis pernas, que pode segurar quatro armas de uma vez. O último personagem é Kurt, o típico herói do espaço, que está equipado com a roupa de batalha de Dr. Hawkins. Com este time você vai ter que salvar o universo de uma enorme lesma galática.

Este jogo é muito divertido e muito criativo, cada um do grupo tem seus pontos fortes e fracos, sem falar de suas habilidades únicas. Por exemplo, Max é aquele personagem que apenas corre e mata todos à sua frente, enquanto Kurt é o personagem mais silencioso que mata sem ser percebido e o Dr. Hawkins desvenda os quebra-cabeças do jogo. MDK2 é um ótimo jogo para qualquer pessoa que goste de um bom game de ação.

A Bioware fez um ótimo trabalho com MDK2. A seqüência de abertura, as telas de loading e muitas outras coisas têm uma alma de revista em quadrinhos, deixando o jogo com um visual único. MDK2 também vem repleto de humor, do design dos personagens e inimigos, até as cenas que vai receber durante o jogo. O único problema é o loading time. Você realmente tem que esperar muito entre as fases e isso se torna irritante quando você tem que esperar cerca de 1 minuto entre as fases. Isso não afeta a jogabilidade mas mata o entusiasmo.

Gráficos

Este jogo não vai impressioná-lo muito. Sim, ele está com belos visuais no PS2, mas estava ainda melhor no DC. Por algum motivo os cenários do jogo não estão tão coloridos e vibrantes quanto os do

Dreamcast. O que realmente havia nos impressionados na versão do DC eram os belos ambientes. Mas mesmo com os gráficos não tão bons quanto os do DC, a versão do Playstation 2 ainda emula a atmosfera do jogo muito bem. Em uma cena Max deve ficar em cima de um rio de lixo, que é muito bem feito por sinal. Em outras cenas, Kurt deve atravessar cidades futuristas que lembram muito o filme O Quinto Elemento.

Uma melhoria que foi muito bem vinda é que parece que eles clarearam um pouco mais o jogo, isso é bom pois as versões antigas eram um pouco escuras demais. O design dos personagens estão bem parecidos com os originais, mas mais uma vez suas texturas não estão muito boas, mesmo que não seja tão evidente. As animações são especialmente boas para o cachorro de seis patas (Max). Kurt também está muito legal, mas o Dr. Hawkins, como tem um corpo diferente você vai acabar presenciando muitos problemas de colisão.

Uma grande melhoria sobre a versão do Dreamcast, são os efeitos das partículas. As explosões de laser, o sangue dos aliens e as pedras explodindo estão muito bem feitos. O jogo também traz um pouco de slowdown em algumas partes, isso também ocorria com a versão do Dreamcast.

Jogabilidade

A jogabilidade é onde MDK 2 realmente brilha. Se você está

procurando por um jogo de ação contínua, este é o seu jogo. A ação deste jogo nunca pára, você não vai ter tempo nem pára tomar um ar. O jogo combina ação de tiro, plataforma e quebra-cabeças. Como você muda para um novo personagem quando passa de fase, você vai encontrar bastante diversidade no jogo. Como Kurt você vai ter que matar os inimigos que estiverem longe. Isso requer muita habilidade e velocidade, o que adiciona muito para a diversão do jogo. Como o cachorro Max, você vai passar correndo por bases inimigas cheia de soldados rivais e a ação realmente não vai acabar. Como Dr. Hawkins você vai ter que combinar dois objetos para formar um novo e resolver um quebra-cabeça. Quando você jogar com o Dr., você vai ver uma enorme mudança na jogabilidade, o que mantém o jogo vivo e fresco. São toques como este que fazem de MDK2 especial.

Como este jogo tem um bom senso de humor, as batalhas com os chefes são inovadores e divertidas. Enquanto algumas batalhas serão bem básicas, outras você terá que entrar dentro de uma enorme geleca para acabar com ela por dentro, atacando seus órgãos.

Uma mancada da versão do Dreamcast era a sua dificuldade. Armageddon conserta isso trazendo quatro níveis de dificuldade. Deste modo todos poderão se divertir com o jogo. Você pode demorar um pouco para se acostumar com o controle, mas logo que fizer isso perceberá que ele é muito bom. Há muitos modos para personalizar os controles, mas não encontramos o clássico sistema de Turok. Mas mesmo assim o sistema de controle não é nada mal.

Som

O som de MDK2 é a chave para a experiência, pois cada criatura tem seu som característico. Há sons bem diferentes de criaturas e sons de checkpoints que irão lembrá-los na hora de suas obrigações. Os efeitos sonoros de explosões e das armas são maravilhosos. Se Max segurar uma Gatling Gun e uma metralhadora, você vai poder perceber isso.

E em adição aos belos efeitos sonoros as dublagens são maravilhosas, especialmente para Dr. Hawkins. A dublagem realmente melhora o jogo e sua experiência.

QUAKE III REVOLUTION

QUAKE III: REVOLUTION JÁ ESTA À VENDA! MAS SERÁ QUE É REVOLUCIONÁRIO MESMO?

É muito estranho ver um jogo de tiro em primeira pessoa sair para o Playstation 2. Parece que foi ontem que os 2MB de Ram do Playstation assustava todos os produtores de jogos de tiro em primeira pessoa, a não ser pelo pessoal da Dreamworks que fez o eterno Medal of Honor. Agora com o Playstation 2 e seu enorme poder, os produtores de jogos, que uma vez foram de PC, estão ansiosos para trazer novidades atrás de novidades como Unreal Tournament e Time Splitters. Lançado em 1999 como o terceiro da série de PC, Quake III: Arena não trouxe a inovação que a série ficou conhecida com o seu primeiro e segundo título, mas trouxe uma boa batalha de multiplayers na Internet que agradou e agrada os fãs até hoje. Mas agora o Quake III Revolution da EA chega ao Playstation, será que ele é bom e vale a pena? Continue lendo...

JOGABILIDADE

Mesmo tendo Revolution (revolução) em seu nome, este título não traz nenhum tipo de revolução para Quake. Ele não suporta um controle com mouse e teclado e não é um jogo online, e nem se parece com o jogo de PC de forma alguma... Pelo menos é o que o pessoal que já jogou Quake III irá dizer à

você. Eles provavelmente irão dizer a você que este jogo é horrível, mas também não é para tanto. Quando vimos este jogo pela primeira vez, ficamos surpresos em como ele é belo e como tem uma boa jogabilidade. A Bullfrog nunca fez um jogo de tiro em primeira pessoa antes, mas adaptou o jogo muito bem para o Playstation 2. De fato, Quake III Revolution é facilmente um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa para o PS2.

Jogamos tanto TimeSplitters, Unreal Tournament e devemos dizer que Quake III tem um modo de um jogador muito mais divertido e o modo de multiplayer é infinitamente superior aos outros dois. Claro, os produtores tiveram mais tempo para trabalhar com este jogo, mas você vai ficar surpreso quando ver a qualidade deste título. Com seus belos gráficos e jogabilidade, até suas fases bem elaboradas tiradas do PC e feitas pela Bullfrog, este jogo deve estar em sua casa se gosta de jogos de tiro em primeira pessoa. A focalização de jogos como este são velocidade, controle e sentimento. Quake III Revolution tem tudo isso.

Em Quake III a framerate é bem rápida e podemos até dizer que fica quase sempre em 60 frames por segundo e apenas ocorre um slowdown quando a tela se enche de inimigos. O framerate é tudo em um jogo como este, no qual o jogador faz uma decisão de 1 segundo que determina a sua vida e a sua morte. Junto com o bom framerate vem os movimentos rápidos e as giradas de 180º. Neste jogo, os jogadores podem ir de sala em sala acabando com tudo em seu caminho em questão de segundos. Este é com certeza um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa para o console. Se você já jogou games de tiro em primeira pessoa em algum console então vai se sentir em casa com este jogo, pois seu esquema de controle é bem parecido com o de Medal of Honor. Escolha o modo Advanced e vai se sentir em casa. Para os jogadores de PC, não temos como provar que o Quake III do PS2 é melhor do que o do PC, especialmente na questão de controle. O controle é muito bom mas não é perfeito. Se você já vem jogando as versões do PC então vai odiar o sistema de controle deste jogo.

Quake III precisa de precisão, e o mouse e o teclado oferecem muito mais precisão do que qualquer controle de Playstation 2. Era muito divertido atirar de longe em Quake III no PC, mas definitivamente no PS2 isso não é a mesma coisa por causa da falta de precisão. Com certeza os tipos de controle do Playstation são muito bons, mas não tão precisos como os velhos mouse e teclado. Mas mesmo assim este continua sendo o melhor jogo de tiro em primeira pessoa para o PS2. A Bullfrog no entanto, sabiamente fez com que o Quake III do PS2 fosse melhor do que o do PC em uma área que é a do jogo de uma pessoa. Os jogadores poderão escolher entre a Campaign, ou Arena. O modo Campaign coloca os jogadores em várias missões com objetivos diferentes. Estas missões são muito boas para iniciantes ou até mesmo para os mais experientes no PC que precisam se acostumar com o Dual Shock. As fases começam bem fáceis no começo e se tornam mais difíceis enquanto vão progredindo. As missões não passam de jogos normais como Capture the Flag ou Deathmatch com algumas variantes, mas mesmo assim

adicionam muito para o jogo. Aqui vão todos os modos do jogo: Deatmatch, Team Deathmatch, Single Weapon Deathmatch, Single Weapon Team Deathmatch, 1 Flag Capture The Flag, Capture The Flag, Team Possession e Possession. As armas que você vai encontrar no jogo são: Plasma Gun, Shotgun, Rocket Launcher, Chain Gun, Rail Gun, Machine Gun e Manacle.

Você vai encontrar todas as fases de Quake III somadas as fases de time que são vendidos separadamente. Eles incluíram: Arena Gate, House of Pain, Power Station 0218, Arena Death, Place of Many Others, The Forgotten, Camping Grounds, Temple of Retribution, Brimstone Abbey, Hero's Keep, The Nameless Place, Lost World, The Longest Yard, The Proving Grounds, Hell's Gate, Fatal Instinct, The House of Decay, Temple of Pain e Asylum. Todas as fases continuam brilhantes e bem feitas como antes. Com câmeras abertas e fechadas, labirintos intermináveis e até mesmo lugares escuros para se esconder, você vai se divertir muito com este jogo, isso é garantido.

GRÁFICOS

Com exceção de algumas diferenças, Quake III foi trazido com perfeição para o Playstation 2. As fases são extremamente bem feitas e claras, as cores são vibrantes e os personagens bem animados, mesmo que não perceba muito. Este é realmente um jogo muito belo. As texturas do jogo são originais e bem feitas, sem nenhum erro aparente. Os personagens, mais uma vez, são muito bem animados e desenhados. Os efeitos de explosões e lasers também são muito bem feitos. Parece que a Bullfrog realmente teve muito o que fazer nesta última temporada. Ao todo, Quake III é superior à versão do Dreamcast e tem gráficos que se igualam aos melhores jogos de Playstation 2.

SOM

Um dos grandes aspectos da série de Quake sempre foi seu grande sentido no departamento de som. Os sons de Quake são maravilhosos. Não há nada melhor do que ouvir os sons de seus ataques enquanto acaba com seu inimigo, esta sensação é bem capturada aqui, com todas as armas. Para as músicas, Quake III não traz nada de inovador. As músicas são bem parecidas com as da versão do PC e fazem muito bem seu trabalho que é criar tensão e aumentar a adrenalina dos jogadores.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

Quake III Revolution — PlayStation2

Produção	Criação
Electronic Arts	Bullfrog
Origem	**Gênero**
EUA	Tiro em 1ª pessoa
Jogadores	**Memória**
4	N/A

Site: www.ea.com

•AVALIAÇÃO — GAMERS

Critério	Nota
GRÁFICOS	4.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.5
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	3.5

3.8

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Mapas grandes e bem detalhados. Boa animação dos personagens. Toneladas de mapas para você escolher

Contras: Só podem jogar 4 pessoas, já que não há modo para se jogar online. Loading times demorados

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 59
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 60
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 61
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 62
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 63
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 64
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 65
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 66
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 67
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 68
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 69
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 70
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 71
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 72
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 73
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 74
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 75
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 76
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 77
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 78
Cada R$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

Cód.: RG 59 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 69 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 60 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 70 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 61 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 71 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 62 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 72 - R$ 3,80	( )
Cód.: RG 63 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 73 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 64 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 74 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 65 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 75 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 66 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 76 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 67 - R$ 2,90	( )	Cód.: RG 77 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 68 - R$ 2,90	( )	Cód.: RG 78 - R$ 3,90	( )

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166 **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

DISNEY'S ALADDIN

IN NASIRA'S REVENGE

JOGUE COM O INTELIGENTE ABU NESTE ATRAENTE GAME 3D DE PLATAFORMA A MODA ANTIGA. AH, JOGUE COM O ALADDIN TAMBÉM, É CLARO!

O novo jogo do Aladdin é mais um game de plataforma 3D que não traz nada de novo em questão de criatividade e design. Ele coloca os jogadores no controle de Aladdin e seus amigos em sua aventura de salvar Agrabah da malvada Nasira, a qual quer vingar a morte de seu irmão gêmeo, Jafar. Mesmo que seja uma batalha entre o bem e o mal, os jogadores de todas as idades não devem esperar muito na área de inovações. Se você já jogou algum jogo de plataforma 3D para o Playstation então já sabe o que deve esperar de Aladdin, pois o título não traz nada de novo para o gênero.

Os controles do jogo são um pouco desajeitados e não tem a mesma precisão do que nos controles encontrados em jogos como Spyro e Crash, mas mesmo assim não oferece muitos problemas, pois você não vai encarar muitos desafios no jogo.

Aladdin tem todos os movimentos básicos como espadadas e jogar maçãs nos inimigos (eles não mudaram o ataque das maçãs desde a época do Mega Drive!). Há também alguns movimentos novos como balançar em cordas, mudar a visão para primeira pessoa para poder mirar uma maçã em alguém dentre outras coisas. E quando você for controlar outros personagens do jogo, como aquele macaco engraçado Abu, os controles irão mudar e você vai receber novos movimentos.

O design das fases é bem tradicional e em todos os quebra-cabeças você vai ter que encontrar uma determinada chave para resolvê-lo, todos eles são bem simples, mas isso é aceitável, pois este jogo foi feito para as crianças e não para veteranos em jogos de plataformas. A característica mais legal no jogo, sem dúvidas é a enorme quantidade de mini-games que vai encontrar nele. Os mini-games são bem variados, indo desde a velha viajem no tapete mágico se desviando de objetos (tem coisas que nunca mudam) até tiro ao alvo.

A JOGABILIDADE

Mas mesmo sendo feito para crianças este jogo ainda apresenta problemas na jogabilidade. O controle de câmera é horrível e em muitas horas é impossível ter uma boa visão do campo. Há dois modos de usar a visão do jogo, mas parece que nenhum destes modos funciona.

OS GRÁFICOS

Os produtores do jogo fizeram um ótimo trabalho em deixá-lo com um visual de desenho animado em um mundo 3D, mas eles fariam um trabalho melhor se este jogo fosse em 2D, pois o Aladdin do Mega Drive tinha gráficos muito mais impressionantes para a sua época. Os personagens não são muito animados, enquanto os cenários recebem muitas cores e animações.

O SOM

O áudio do jogo é com certeza seu aspecto mais forte. A música não é tudo isso, mas com certeza é bem feliz, e se encaixa perfeitamente com a atmosfera do jogo. A atuação de voz é muito bem feita e os atores que fizeram as vozes no jogo são os mesmos que dublaram a série da TV. Nada aqui é surpreendente mas é o bastante para agradar aos fãs de Aladdin e a criançada.

FICHA TÉCNICA

Disney's Aladdin in Nasira's Revenge

PlayStation

Produção	Criação
Sony	Argonaut Games
Origem	**Gênero**
EUA	Aventura
Jogadores	**Memória**
1	CD

Site: www.playstation.com

GRÁFICOS	3.0
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.0
DURABILIDADE	3.0
ACABAMENTO	3.

3.2

Prós
- Há muitos níveis e segredos para serem achados
- Muito mini-games de boa qualidade

Contras
- Não inova em absolutamente nada

NBA HOOPZ

MIDWAY CONSEGUE PROVAR QUE MESMO EM UM GRANDE SISTEMA PODE SE FAZER UM JOGO NÃO TÃO GRANDE

A longa tradição da Midway em trazer jogos de arcade para os consoles continua em NBA Hoopz, o primeiro jogo de basquete de três contra três da companhia para o console. De Hoopz, os jogadores terão a chance de escolher três de seus jogadores favoritos da NBA e jogar os jogos com a velha jogabilidade de jogos como NBA Showtime, NBA Hangtime, NBA Jam etc. Infelizmente a nova fórmula é exatamente a velha fórmula e o terceiro jogador extra não adiciona nem um pouco para a jogabilidade. Em fato, se você nunca passar para o terceiro jogador, vai ser como se estivesse jogando NBA Showtime. A idéia de adicionar um terceiro jogador sempre nos pareceu boa, especialmente se ela mudasse a jogabilidade da linhagem de jogos do NBA Jam que já se extende desde o começo dos anos 90. Mas Hoopz é exatamente igual à Showtime, a não ser por algumas mancadas que o jogo traz.

A Jogabilidade

Três contra três, que grande idéia não? Você encontra esta modalidade em todas as ruas dos EUA, onde irá até se deparar com um torneio neste método valendo dinheiro ou algum prêmio. Sim, bem, a Midway se aproximou da idéia, mas por algum motivo no meio do caminho ela tropeçou e caiu feio e confundiu a jogabilidade de dois contra dois e três contra três. O que é legal em jogos de três jogadores é que há mais trabalho de equipe, diferente de jogos de dois jogadores, onde você só passa para seu companheiro se ele estiver livre. No modo de três jogadores você pode montar uma jogada, uma tática... Mas isso nunca acontece em Hoopz, como eu disse o jogo é muito vago. Por que um novo jogador não muda o jogo? Simplesmente porque você só deve pegar um bom arremessador (como Isaiah Rider do LA Lakers) encontrar seu ponto de lançamento e apenas chegar lá para arremessar a bola para a cesta e quase sempre acertar. Não precisa se preocupar com jogadas, com táticas, com nada, apenas em arremessar a bola.... chato.

Os Gráficos

É aqui onde jogos como NBA Hoopz deveria se proteger de críticos malvados como nos. O que acaba com este jogo logo de cara é a seu terrível framerate que é talvez até pior do que a versão do ano passado. O jogo não fica apenas lento quando está controlando os jogadores, ele também fica quando está controlando a bola. Achamos que a Midway, uma companhia tão experiente, deveria se envergonhar deste trabalho. Mas o framerate é até esquecida quando você vê as texturas faciais. Se você realmente gosta de basquete, você vai perceber os rostos dos personagens. Os rostos destes caras estão absolutamente mutilados. Parece que estes caras vieram de um circo bizarro. Este jogo parece não se cansar em dar mancadas!

O Som

O som deste jogo comparado com Showtime está muito ruim. As músicas agitadas e constantes que apareceram no primeiro jogo foram trocadas por um Hip-Hop tão calmo que ninguém vai reclamar, porque nem vão lembrar da música do jogo. Ao todo o som é abaixo da média, o que me faz pensar por que a Midway resolveu colocar este jogo no mercado?

Ficha Técnica	NBA Hoopz
Plataforma	PlayStation
Produção	Midway
Criação	Midway
Origem	EUA
Gênero	Basquete
Jogadores	3
Memória	CD
Site	www.midway.com

Avaliação	Nota
Gráficos	2.5
Som	3.0
Jogabilidade	3.0
Durabilidade	3.0
Acabamento	3.0
Total	**2.9**

Prós	Contras
A adição de mais um jogador	O game possui texturas horríveis
	A AI do jogo é fraca

DANCE DANCE REVOLUTION

FINALMENTE, O REVIEW DE DANCE DANCE REVOLUTION! O QUE PODEMOS DIZER MAIS

A série Dance Dance Revolution vem fazendo sucesso no Japão por anos, ambas as versões do arcade e caseiras têm centenas de versões diferentes. Em 2000 Dance Dance Revolution USA chegou nos arcades dos EUA, mostrando para eles o que eles perderam até agora. Agora a Konami está trazendo o seu sucesso do arcade para o Playstation.

Diferente de Parappa the Rapper ou Bust-A-Groove, Dance Dance é um jogo de dança que é leal ao seu termo. Usando uma enorme esteira de dança, você dança apertando os quatro botões que aparece na tela. Você vai ver várias flechas descendo na tela e quando elas chegam no ponto determinado você deve pisar na flecha correspondente da esteira. A sua pontuação é determinada com a sua precisão e quantas flechas perdeu. Se você errar muitas vezes o seu jogo vai acabar. Para aqueles que não têm habilidades com os pés podem demorar um pouco para pegarem o jeito deste jogo, mas há um modo de treinamento incluído para ajudar. Há também um modo Diet que foi introduzido originalmente no Dance Dance Revolution 3rd Mix no Japão. Este modo permite que saiba quantas calorias queimou enquanto dançava. É uma adição estranha e a sua eficiência é bem questionável. E enquanto você pode jogar este jogo sem a esteira de dança, pode ter certeza que deste modo estará acabando com toda a graça do jogo. Como em Samba de Amigo, o controle especial é necessário para este jogo ser divertido.

O SOM

É claro que toda esta dança seria sem sentido se não houvesse uma boa música no jogo. Mas este jogo traz muitas músicas legais e ele é um tipo de coletânea das melhores músicas de todos os DDR. A maior parte as músicas do jogo são techno e eurodance, mesmo que o jogo traga ainda algumas músicas muito legais como latinas, reggae e house. Você vai reconhecer algumas músicas, mas a maior parte você estará as ouvindo pela primeira vez. Há 27 músicas para você dançar, então será quase impossível se enjoar delas.

OS GRÁFICOS

Dance Dance Revolution não traz nada de especial nos gráficos, mas também não traz nada de ruim. A sua atenção vai estar todo o temp[o] tão voltada para as flechas que não vai prestar muita atenção nos personagens.

Para os jogadores que já importaram uma versão do jogo devem ignorar este lançamento ocidental, pois não vai trazer nada de novo para a série.

No entanto para o resto, Dance Dance Revolution é uma grande introdução de uma série realmente impressionante que já ve[m] fazendo sucesso no Japão por anos e anos.

ESTRATÉGIA COMPLETA

INTRODUÇÃO

Mordido por uma aranha radioativa, Peter Parker se transformou no nosso herói o Homem-Aranha. Produzido pelos mesmos produtores de Tony Hawk's Pro Skater, o pessoal da Neversoft conseguiu resgatar corretamente o universo do Homem-Aranha como nenhum outro jogo conseguiu antes. Spider-Man é um jogo de aventura 3D, onde você controla o tão famoso herói com o mesmo nome por cidades imensas e labirintos inacreditáveis. Com a ajuda deste guia, você vai poder localizar os inúmeros segredos espalhados pelo jogo. Mas para se sair vitorioso nesta aventura você vai depender muito mais de suas habilidades do que deste próprio guia.

BÁSICOS DO JOGO

Spider-Man é um jogo bem linear onde você assume o papel do nosso escalador de paredes. Como o aranha não tem um cinto de utilidades como o de Batman, você vai poder contar com um enorme arsenal de movimentos e itens espalhados pelo jogo. Aqui vai uma pequena lista dos movimentos:

Controles Básicos

X: Pulo
□: Soco
O: Chute
▲: Teia
L1: Modo de Mira
R1: Teia em forma de corda
R2: Balança para Frente na teia

Movimentos avançados

Web Dome: ▲ + →
Web Gloves: ▲ + ←
Web Pull: ▲ + ↓
Web Pull Esquerda: ▲ + ↓ + ←
Web Pull Right: ▲ + ↓ + →
Web Ball: ▲ + ↑
Pulo com Soco: X depois □
Pulo com Chute: X depois O
Agarrar: O + ▲ ou ▲ + □
Agarrar e Socar: O + ▲ ou ▲ + □ depois □
Agarrar e Chutar: O + ▲ ou ▲ + □ depois O

ITENS

Nesta seção você vai poder ver e conhecer melhor os itens que vai pegar durante o jogo. Cada item tem a sua própria função e você deverá usá-los com sabedoria.

Energia:

Este item recarrega uma parte de sua energia.

Cartuchos de teia:

Este Item recupera a sua teia.

Spidey Armor:

Este é um dos itens mais legais do jogo, o Homem-Aranha fica cinza-prateado e pode levar mais golpes.

Ponto de interrogação:

Apenas encontrado nas fases iniciais. Quando pegar estes itens você vai receber um pequeno tutorial, explicando alguma ação ou movimento.

Cartuchos de fogo:

Este item deixa suas teias em chamas, é ótimo contra simbiontes.

Revista em quadrinhos:

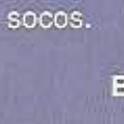
Você vai encontrar 32 destas revistas clássicas do Homem-Aranha espalhadas pelas fases do jogo.

INIMIGOS

O Homem-Aranha tem os vilões mais famosos das revistas em quadrinhos. Do Duende Verde até Venom eles são tão famosos quanto o próprio herói cabeça de teia.

No jogo você vai enfrentar os vilões mais famosos das revistas, assim como alguns que foram feitos especialmente para o jogo. Abaixo você vai encontrar uma lista de inimigos e chefes do jogo:

Henchmen (Capangas):

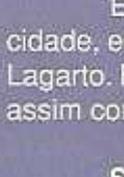
Estes são um dos primeiros inimigos que vai encontrar. Eles são patéticos e fracos e só sabem dar chutes e socos.

Bank Thug (Ladrões do banco):

São versões mais fortes do que os Henchmen, são apenas encontrados no banco.

Policeman (Policiais):

Os policiais da cidade estão contra o Homem-Aranha e podem ser encontrados em fases onde você está fugindo.

SWAT Cop (Oficiais da SWAT):

Eles são um pouco mais fortes do que os policiais normais.

Lizardman (Homem-Lagarto):

Eles são encontrados nos esgotos da cidade, estas criaturas são criações do Lagarto. Eles podem cuspir ácido em você assim como dar socos e chutes.

Symbiote:

Esta pilha de meleca rosa é imune à sua teia. Eles são encontrados perto do final do jogo.

CHEFES:

Scorpion:
Primeira aparição: Amazing

Spiderman #20

O Scorpion é o resultado de um experimento que o J. Jonah Jameson fez com Max Gargan. Gargan culpa Jameson por este resultado.

Rhino:
Primeira aparição: Amazing Spiderman #41

Um exemplo clássico de muita força e pouco cérebro. Rhino é um tanque de guerra que pode causar muitos danos com seus chifres.

Venom:
Primeira aparição: Amazing Spiderman #299

Venom é o resultado da mistura de Eddie Brock com um simbionte alienígena que serviu uma vez como a roupa do Homem-Aranha.

Mysterio:
Primeira aparição: Amazing Spiderman #13

Um dos inimigos mais velhos do aranha, Mysterio usa a ilusão para tentar acabar com o nosso herói.

Doc Ock (Dr. Octopus)
Primeira aparição: Amazing Spiderman #3

Outrodos vilões mais velhos do Aranha. Dr. Otto Octavius ficou louco quando quatro braços biônicos se fundiram a ele.

Carnage
Primeira aparição:
Amazing Spiderman #361

Carnage é o resultado da mistura de outro simbionte alienígena com Cletus Kasady -um maluco.

Nota: O jogo diz que a sua primeira aparição foi na edição #261, sendo que na verdade foi na #361.

Monstro-Octopus
Primeira aparição: Exclusivo do jogo

Este monstro foi criado quando o simbionte do carnificina se fundiu com o Dr. Octopus.

ESTRATÉGIA

Spider-Man é um jogo bem pequeno comparado com os enormes RPGs disponíveis para o Playstation. Mas isso não significa que ele seja ruim. Você vai se divertir muito com o Spider-Man, que honestamente foi um dos melhores jogos de ação que já jogamos em nossas vidinhas de gamemaníacos.

FASE 1: THE BANK HEIST

No começo da fase a Black Cat vai aparecer para conversar um pouco e lhe falar um pouco sobre os básicos do jogo. Continue seguindo em frente e use o R2 para usar a teia e ir para o prédio a frente. No topo dele você vai encontrar outro ponto de interrogação assim como um cartucho de teia. Vá para o próximo prédio e o seu sentido de aranha vai acionar - o prevenindo de um perigo. Acabe com o inimigo que vai encontrar aqui depois pule para o próximo andar para encontrar mais um cartucho de teia com outro vilão não se esqueça da energia. Vá para o próximo prédio que tem uma seção em U e acabe com mais um inimigo. Depois vá para o outro prédio e suba na primeira plataforma. Cuidado por aqui, pois há um inimigo patrulhando esta parte. Acabe com ele e vá para o próximo prédio para ver uma cena em FMV.

Do heliporto, vá para frente para encontrar outro ponto de interrogação e mais energia. Diagonalmente para à direita você vai encontrar um enorme prédio, mas vá para à

esquerda primeiro indo diretamente para o prédio com um enorme 4 em cima. Aqui você vai encontrar a sua primeira revista em quadrinhos.
Depois volte e vá para o prédio da direita desta vez. Vá até aqui e o Homem-Aranha vai dizer que poderá entrar no banco pelo telhado. Logo que estiver no topo, você vai encontrar 5 inimigos, assim como energia e mais teia. Quando você acabar com todos os cinco inimigos, o aranha vai quebrar uma janela e entrar no banco, o levando para o primeiro Check-point do jogo.
Logo que estiver dentro do banco, saia pela única porta disponível e acabe com o inimigo à sua esquerda. Siga em frente um pouco e entre pela porta para à sua direita e acabe rapidamente com o inimigo aqui. Depois disso suba para o teto da sala apertando R1.

Dica: Dentro do Elevador você vai encontrar mais um cartucho de teia.

Você logo vai perceber que há reféns no banco e é claro que vai ter que salvá-los. Para salvar o refém que está no cubículo, ande pelo teto até estar um pouco atrás do terrorista que o está guardando.

Caia e acabe com ele, imediatamente saia do lugar e acabe com o outro terrorista do lado de fora. Dentro do cubículo você vai encontrar mais um cartucho de teia.

O próximo objetivo é abrir as portas de segurança. Para entrar na sala de controle, vá pel teto e procure por um tubo de ventilação aberto, siga pela passagem única até a sala de controle. Quando estiver lá aperte os botões na ordem numérica e acabe com os dois inimigos que vão aparecer. Corra para as janelas e depois pule dentro dos cubículos para encontrar mais dois reféns. Use a teia em seus inimigos e salve o dia novamente. Levante a cadeira do primeiro cubícu e vai encontrar mais uma revista em quadrinhos. Encontre um elevador no final do corredor para terminar esta área.

Na próxima área você vai ouvir o seu senti aranha logo que chegar no final do corredor. Logo na passagem você vai encontrar um terrorista e n próxima sala você vai encontrar uma combinação de terrorista/refém em cada partição. Entre em cada partição e acabe com os terroristas antes q eles atirem. Logo que fizer isso passe pelo tubo d ventilação aberto para entrar em outra sala.

Você vai encontrar dois inimigos aqui e um terceiro vai aparecer logo que acabar co eles. Depois de acabar com todos, você vai encontrar mais dois reféns, ma dois terroristas uma bomba. N sala antes de

tudo isso você vai encontrar dois botões. Acione o botão com o número 2 e depois acione o primeiro Logo que fizer isso os terroristas vão tentar acaba com os reféns, entre como uma aranha-louca no local atirando teia para todos os lados e acabe co os reféns. Você vai ter um limite de tempo para acabar com a bomba, então imediatamente pegue a bomba, jogue-a dentro do cofre e feche a sua porta, pronto, missão completada!

FASE 2: STING OF THE SCORPION

Esta é a primeira fase de "corrida" que vai encontrar no jogo. O objetivo aqui é correr até o Daily Bugle antes que Scorpio acabe com o J.J. Você vai encontrar inimigos em seu caminho, mas é melhor evitá-los para chegar rapidamente em seu destino.

Pule e use a teia para chegar no próximo prédio e depois para o outro diagonalmente para à esquerda. Enquanto ainda estiver na parede por aqui, pule e use a teia para chegar no prédio à frente. Cruze os dois prédios enquanto ainda vai para frente e depois pule no enorme arranha-céu para o pequeno telhado à direita, onde irá encontrar uma revista escondida. Continue seguindo o caminho único até chegar no primeiro chefe do jogo, o Scorpio.

CHEFE 1: ARANHA VS. ESCORPIÃO

Cada chefe do jogo tem um método de ser vencido. Tente manter distância deste cara e enquanto enfrentar o rabudo, proteja J.J., pois se ele morrer seu jogo acaba. Scorpio tem alguns ataques que deverão preocupá-lo. O primeiro é o que ele ataca com seu enorme rabo, o qual pode ser esquivado com um simples pulo. O seu outro ataque especial é um raio de plasma que sai de seu rabo, o qual o imobiliza um tempo para que possa acertá-lo. Quando Scorpio estiver com a metade da energia, J.J. vai correr para a outra sala e Scorpio irá atrás. Se você destruir todos os móveis da primeira sala, vai encontrar uma revista. Na próxima sala continue jogando móveis e teia nele até que ele esteja acabado.

Nesta próxima área você vai ser perseguido por um enorme helicóptero de polícia que vai destruir tudo em seu caminho.

Dica: Você não precisa estar virado para um prédio para que balance com a teia até ele.

Você vai poder facilmente ver e se esquivar do que vai explodir vendo as miras vermelhas que aparecem. Siga a bússola e evite todos os inimigos que puder e você vai chegar na próxima seção da perseguição - a escalada. Antes de pular para o prédio você vai poder encontrar outra revista em baixo das caixas que o helicóptero vai explodir.

Quando chegar neste enorme prédio, você vai ter que deixar o helicópero para trás enquanto sobe mais três seções. As duas primeiras seções são bem fáceis e o helicóptero vai atirar mísseis apenas nos quadrados com bordas. Não ande por eles e estará bem.

Depois do CheckPoint os policiais começarão a atirar em você, logo que o seu sentido de aranha começar, desça até que ele pare. Finalmente você vai chegar na terceira parte e o helicóptero vai mais uma vez atirar mísseis em você. Você vai ter

que andar pelas partes com borda desta vez, mas você vai poder ver a mira do helicóptero o que facilita em muito as coisas. Quando subir no prédio vai chegar na próxima seção da perseguição. Depois do primeiro "guincho" que passar, você vai ver um cano com uma abóbora desenhada nele. Vá até ele e depois suba no topo da estrutura. Você logo vai encontrar uma saleta escondida com mais uma revista assim como uma armadura. Aqui aparentemente é o lar do Duende Verde e o que será que seu mais peverso inimigo está fazendo com uma revista sua? Bom, apenas saia do lugar e continue seguindo o compasso e evite as batalhas sempre que possível. Na próxima área você vai chegar em um enorme prédio. Se você for para o lado esquerda e depois descer para uma plataforma, você vai encontrar outra revista. Depois vá para a viga principal e comece a subir. Se você subir por fora o helicóptero vai atirar em você. No entanto se você for por dentro o único perigo que vai encontrar são alguns inimigos banais. Quando chegar na parte superior desta estrutura, siga o caminho único acabando com os inimigos pelo caminho. Atire uma teia no vidro rachado para encontrar outra revista. No final desta área, você vai ver uma cena de corte e vai enfrentar mais um chefe, Rhino.

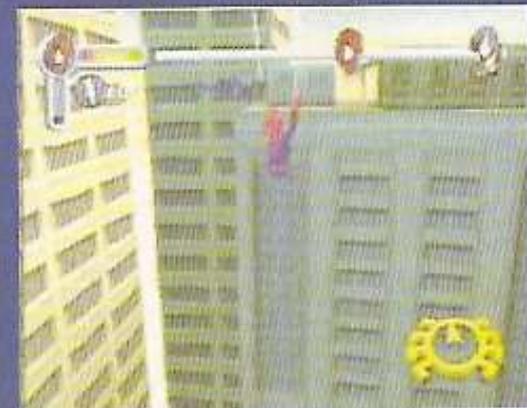
FASE 3: RHINO'S RAMPAGE

Este com certeza é o chefe mais fácil do jogo, o que faz desta fase a mais curta do game. Mesmo que ele seja muito forte, ele não é nada esperto, então use isso para a sua vantagem.

Se alinhe de modo que entre você e Rhino fique um pilar elétrico. Quando Rhino sair corren[do] atrás de voc[ê] pule para fo[ra] do caminho para que ele leve o dano. Você vai pod[er] repetir isso duas vezes cada pilar. Quando tod[os] estiverem destruídos, vá para os cantos desta fase e permi[ta] que ele bata nos barris com explosivos até que e[le] esteja morto. Se você destruir todos os barris do jogo (fazendo com que Rhino bata neles), você v[ai] encontrar uma revista escondida.

Depois de acabar com ele, vai receber u[ma] cena em FMV e vai ser levado para a próxima fa[se] onde encontrará o semi-vilão Venom.

FASE 4: ENTER VENOM

A primeira aparição de Venom no jogo é [e]m mais uma f[ase] de "corrida". Você vai ter que perseg[uir] Venom para seu esconderijo que torna e[sta] fase bem curta.

Dica: De vez em quando Venom vai parar e esp[erar] pelo aranha.

A meta desta fase é simplesmente não deixar que o ícone de Venom chegue no final da linha. Se isso ocorrer você vai ter que começar [a] fase novamente. Esta fase não é nada grande e

apenas fica um pouco difícil depois da metade.

As duas revistas escondidas desta fase são bem fáceis de encontrar. A primeira revista está no prédio em construção que vai chegar, perto do Spidey Armor. A segunda está um pouco depois da metade da fase, do lado direito do prédio. Esta segunda revista é um pouco mais complicada de ser pega pois você deve balançar diretamente para ela, ou vai perder Venom se grudar no prédio.

CHEFE 2: ARANHA VS. VENOM!

Comparado com Rhino, Venom é um pouco mais difícil, mas não deixa de ser fácil. Com sorte você vai estar usando a armadura que deve ter pego no prédio em construção. Antes de qualquer coisa, pegue o carro no canto para localizar mais uma revista escondida. Para acabar com Venom você apenas deve acertá-lo com duas Web Balls e depois ele vai se teleportar para outro lugar e quando ele acabar de aparecer você deverá acertá-lo novamente com mais Web Balls. Deste modo vai derrotá-lo com facilidade.

Depois da batalha, Venom vai descer nos esgotos, com o Aranha logo atrás.

Revistas Escondidas:

1. No corredor de entrada, depois de entrar na caverna
2. Atrás da cachoeira
3. Na seção da esquerda do primeiro corredor da fábrica.
4. Na segunda caixa depois de acionar a alavanca no túnel.
5. Depois de falar com o Lizard, vai aparecer logo perto.

Finalmente, depois da fase de corrida você vai chegar em uma fase normal.

Do corredor principal, vire para a sua direita entrando em outro túnel onde vai encontrar lagartos. Estes caras são bem mais difíceis do que os outros inimigos que enfrentou até agora. Não deixe que eles o ataquem em grupo, pois são letais.

Continue indo pelo corredor e entre na enorme caverna. Antes de ir adiante, vire e volte para encontrar outra revista escondida. Depois volte para a caverna e vá para o enorme cano. Há um lagarto aqui, e um lagarto no outro enorme cano. Acabe com eles logo que puder.

Logo que entrar no próximo túnel uma porta vai se fechar atrás de você e quatro lagartos irão aparecer para uma luta. Acabe com eles usando o Web Dome para enfraquecê-los e depois use seus socos para finalizar a tarefa. Quando chegar no final do corredor, Venom vai aparecer para provocar o Homem-Aranha e depois você vai entrar

na próxima área dos esgotos.

A primeira parte desta área é bem simples e você vai ficar passando por canos horizontais e acabando com lagartos como antes. A segunda parte é um pouco mais difícil. Há canos verticais que você deverá se pendurar, assim como uma revista escondida. Para ir para estes canos você vai ter que apertar L1 e mirar você mesmo nestes canos. A revista escondida está atrás da cachoeira. Continue indo pelos canos verticais e você eventualmente vai chegar em um corredor com mais lagartos e finalmente vai chegar no metrô.

A sua meta neste metrô é simplesmente permanecer no topo dele até ele chegar no final da linha. Todo o tempo, os lagartos vão aparecer para tentar acabar com você. Ainda bem que apenas três lagartos vão aparecer de uma vez para lutar e você vai poder pegar itens de cura e cartuchos de teia o tempo todo. Mas esta área é bem difícil, fique de olho na sua energia e nos inimigos pois eles podem derrubá-lo facilmente.

No final da linha, você vai chegar em uma construção de outra estação. Continue indo pelo corredor passando pelos dois geradores até chegar em uma seção em T e encontrar mais três lagartos. Siga o corredor da direita para encontrar mais três lagartos, assim como um buraco no teto. Suba por este buraco e acabe com os mutantes que vai encontrar lá, assim como um botão no final do corredor que controla a água. Acione a alavanca e desça pelo buraco logo que não houver mais água e depois corra rapidamente para o final deste corredor e depois suba para a sala com mais três botões. Acione-os e uma porta vai se abrir revelando mais três lagartos e outro botão, acabe com seus inimigos e acione o botão para mais um vez abaixar o nível da água. Continue com este procedimento até que todas as alavancas da fase estejam ativadas e depois você vai chegar a uma enorme sala com uma piscina de água no meio e três botões em cada canto da sala. Simplesmente acione todas as alavancas para ter acesso a uma nova área, nem se preocupe em enfrentar os lagartos, eles são apenas uma perda de tempo.

Nesta nova área você vai ter que subir no teto para evitar a água. O melhor meio de fazer isso é esperar que a água seja drenada e depois ir. Quando chegar no segundo poço, repita o processo. Quando você sair deste túnel, você vai ter que passar por uma enorme piscina para acionar mais um botão. Depois de fazer isso, a água vai ser drenada e você vai poder descer até três caixas. Há um botão em uma destas caixas que abre uma porta que lhe dá acesso para uma próxima área.

Esta próxima área tem um pequeno quebra-cabeças para ser resolvido. Venom está escondido atrás de algumas portas de ação e você precisa abri-las. Entre na enorme sala e permaneça na entrada. Há vários botões por aqui, mas os dois que você precisa acionar estão perto. Um está logo abaixo de você (desça duas plataformas) e o outro à esquerda da entrada. Com as portas abertas você vai poder acessar a área final antes da luta com o chefe. No labirinto siga em frente para a primeira interseção e depois vá para à esquerda. Depois vá para à direita e continue em frente passando pelas armadilhas e

depois siga pela passagem do meio para chefar ao chefe.

CHEFE 3: ARANHA VS. VENOM, PARTE 2

A sua segunda batalha com o Venom é quase idêntica à primeira, com apenas uma mudança. Desta vez, Mary Jane Parker está presa em uma armadilha de água, que é controlada por quatro botões espalhados pela fase. Durante a luta você vai ter que desligar estes botões sempre que eles forem ativados para que ela não seja morta.

Enquanto você podia acertar Venom com duas bolas na luta passada, nesta aqui vai poder acertar apenas uma. Você também vai ter que ficar esperto e não deixar que ele ligue nenhum botão. Esta luta não é muito difícil, com um pouco de prática vai poder vencer seu inimigo.

FASE 5: THE SYMBIOTE INVASION

Logo que o Homem-Aranha descobre que os Simbiontes estão invadindo o Daily Bugle, você mais uma vez vai ter que resgatar os reféns. Desta vez você não vai ter que matar os bandidos para salvá-los e sim apenas acionar alguns botões pela fase. Infelizmente você vai ter que enfrentar os simbiontes nesta fase e eles são difíceis. Eles são imunes à sua teia e requerem muitos golpes para serem nocauteados - e o pior, eles brigam muito bem.

O primeiro botão pode ser encontrado diretamente à sua frente quando começar a fase. Apenas atire teia nele pelo vidro para resgatar o primeiro refém. Depois corra para o canto de trás da sala e passe pelo corredor. Ignore a abertura no teto por enquanto e vá para a próxima sala. Você vai encontrar um refém atrás dos vidros, apenas quebre os vidros para resgatá-lo. Depois vá até onde vê um ícone de energia e suba no teto usando a sua teia. Dentro do tubo de ventilação, você vai encontrar o último botão que liberta o último refém. Depois vá até o final do tubo e desça nesta sala. No canto mais distante, você vai encontrar uma porta de elevador bloqueada por um simbionte. Acione o botão na parede para limpar a entrada, depois vá por ela para chegar à outra área.

Esta fase é um pouco parecida com a do metrô, você vai ficar em cima do elevador que vai descendo enquanto alguns simbiontes caem em cima para tentar derrubá-lo.

Acabe com todos os simbiontes que aparecer e continue descendo. Depois que o elevador quebrar duas barreiras, ele vai parar, permitindo que entre nos corredores. Comece entrando pelo da esquerda e acione o botão para ativar o elevador mais uma vez. Continue indo pelo elevador até ele parar, vá pela esquerda e acione o botão de lá, mas entre na porta rapidamente, pois os simbionetes irão cortar os cabos do elevador que vai cair e te matar no processo. Logo que entrar pela porta estará livre desta área.

A sua próxima tarefa é correr por uma enorme área destruindo geradores de simbiontes. O primeiro estará logo à sua frente e como os simbiontes, os geradores são imunes à sua teia, então vai ter que esmurrá-los. Continue indo em frente e depois vire para a esquerda, depois direita e suba a rampa para encontrar outro gerador. Acabe com ele. Saia desta pequena sala e siga

para à esquerda até chegar em uma enorme área com mais outro gerador entre duas máquinas de impressão. O último gerador está em cima de outra rampa, onde você também vai poder encontrar teia com fogo, que é ótima para torrar alguns simbiontes maus. Para sair da área, siga a sua bússola e ela o levará para a saída.

O próximo desafio ocorre em um armazém,

onde você vai ter que destruir mais dois geradores. Siga em frente e vire para à esquerda indo pela primeira abertura e o primeiro gerador, assim como um botão na parede. Acionando este botão, você vai poder acessar a sala escondida no topo da fornalha (use L1 para olhar para a abertura e depois subir no local) onde vai encontrar cartuchos para a sua teia, teia de fogo e energia. Saia da sala e vire para à sua esquerda e vá em direção da fornalha onde você vai ver o Homem-Aranha falso fugindo. Corra até o final do corredor, acione o botão e depois vire para à direita e corra para o próximo corredor. Vire para à sua esquerda e corra para o final do corredor e depois vire para à direita e suba para o teto usando a sua teia e chegando em uma pequena sala secreta. Dentro desta sala você vai encontrar outro botão com um simbionte. Acione o botão e saia da sala, vire à esquerda e vire à esquerda mais uma vez para chegar no último gerador. Saia desta sala e corra para o final do corredor para se encontrar com o impostor.

CHEFE 4: ARANHA VS. MYSTERIO!

Este é um dos chefes mais irritantes do jogo. Você vai ter que derrotá-lo duas vezes e seus ataques são bem chatos.

A sua primeira forma tem seis pontos fracos. Dois perto de sua cabeça, dois em seus pulsos e dois em suas pernas. Você vai ter que pular entre três níveis de plataforma que rodeiam este chefe e jogar Web Balls nestes pontos até acabar com todos e depois finalmente em sua cabeça.

Logo que isso estiver feito, Mysterio vai eletrificar o solo e ele vai ter mais dois pontos fracos perto de sua cabeça redonda que você deverá acertar. A diferença desta vez é que ele vai atirar laser em você. Atire nos pontos e depois mais uma vez em sua cabeça até acabar definitivamente com ele.

Você também vai encontrar uma revista escondida em seus pés, depois que ele eletrificar o solo.

FASE 6: THE MASTERMINDS

Você vai começar a última fase do jogo em um enorme armazém com um objetivo familiar: Destruir os geradores de simbionetes. Diretamente para à esquerda de onde começa vai encontrar u (no topo das caixas), assim como outro diretamente acima de seu ponto de início. Deste gerador, você vai poder ver uma abertura no alto da parede. Vá até esta

abertura, desça e vire para à sua esquerda, para encontrar outro gerador. Saia deste pequeno túnel para a direita, para encontrar os dois últimos geradores da fase. Encha estes geradores chatos de porrada e depois saia pelo pequeno túnel e siga o túnel até chegar na próxima área.

Nesta próxima área você vai chegar em uma enorme sala com o chão eletrificado e plataformas com canhões à laser. Você vai ter que passar de plataforma para plataforma e passar por três salas idênticas a esta primeira. Há dois meios de fazer isso. O primeiro e mais divertido é indo de plataforma para plataforma acabando com todos os canhões que encontrar. E o segundo meio é um pouco mais arriscado, onde você deve atravessar toda a sala usando a sua teia e grudando embaixo das plataformas. Esta é uma das partes do jogo que você se sente realmente na pele do Aranha enquanto joga.

A próxima área é o último desafio antes da luta com o chefe. Vá até a única porta onde o letreiro está ligado e encontre a Black Cat. Acione o botão para habilitar as outras portas. Entre em cada uma das salas, uma por uma e acione os botões para limpar a neblina da cidade e depois você vai poder continuar até o último chefe do jogo.

BATALHA FINAL 1: ARANHA VS. DR. OCTOPUS

A primeira das últimas batalhas é bem fácil (claro!). O Dr. Octopus está no meio da sala atrás de um campo de força. Você vai ter que correr pela sala da esquerda para a direita enquanto evita seus ataques e esperar até que quatro botões apareçam do

teto. Quando isso ocorrer acerte-as e outro campo de força vai aparecer que irá drenar a energia do central. Logo que os quatro botões forem acionados, o Dr. Vai ficar sem proteção e você vai poder acertá-lo. Com velocidade o suficiente (e sorte), você vai poder derrotá-lo de uma só vez com muitas We-Balls. Mas se isso não ocorrer, apenas repita o processo dos botões até acabar com ele.

BATALHA FINAL 2: ARANHA VS. CARNIFICINA

A batalha contra o Carnificina ou Carnage será um pouco mais difícil do que a anterior, mas ainda poderá ser bem fácil se respeitar algumas regras. O objetivo aqui é jogar o Carnificina na barreira de som no centro da sala. Como a terceira animação de chute do Homem-Aranha é perfeita para empurrar as pessoas, use chutes para jogar o vilão nesta área e repita o processo até acabar com ele.

BATALHA FINAL 3: ARANHA VS. MONSTRO-OCTOPUS

A batalha com o último chefe, não é bem uma batalha. É mais uma das famosas corridas do jogo. Você vai ter que correr, pular e usar a sua teia para fugir deste enorme monstro assustador, pois se ele chegar perto de você estará morto. A fase é a típica fase onde deve decorar os lugares, mas aqui vão algumas dicas para ajudá-lo.

1) Não fique com medo do tamanho do monstro e os barulhos que ele faz, afinal você é o Homem-Aranha!

2) Corra e pule sempre, evite usar muito a sua teia, pois você REALMENTE vai precisar muito dela!

3) Sempre use a sua teia para balançar em corredores longos e tente balançar em linha reta pois não há coisa pior do que grudar na parede!
4) Quando você usar a sua teia para subir um andar, imediatamente use-a novamente para balançar para o lado do corredor e ganhar algum tempo com isso!
5) Mesmo se parecer que o monstro está quase o pegando, não desista. Em algumas vezes você pode escapar da morte certa!

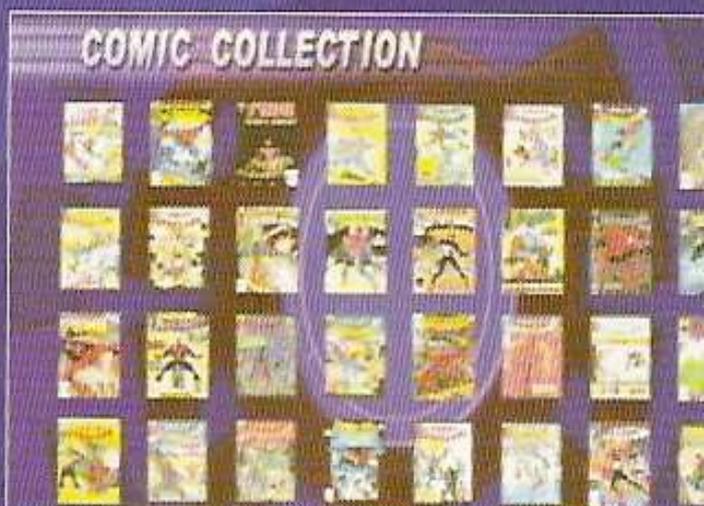
Logo que sair do prédio irá vencer o jogo, PARABÉNS!!!

ALGUMAS DICAS PARA VOCÊ!

Já terminou o jogo e não tem mais nada para fazer? Então que tal usar o truque da invencibilidade e rir na cara de Venom enquanto ele tenta desesperadamente acertá-lo? Veja como fazer isso na seção de dicas!

SELEÇÃO DE FASE
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **XCLSIOR** como código para habilitar a dica.

INVENCIBILIDADE
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **RUSTCRST** como código para habilitar a dica.

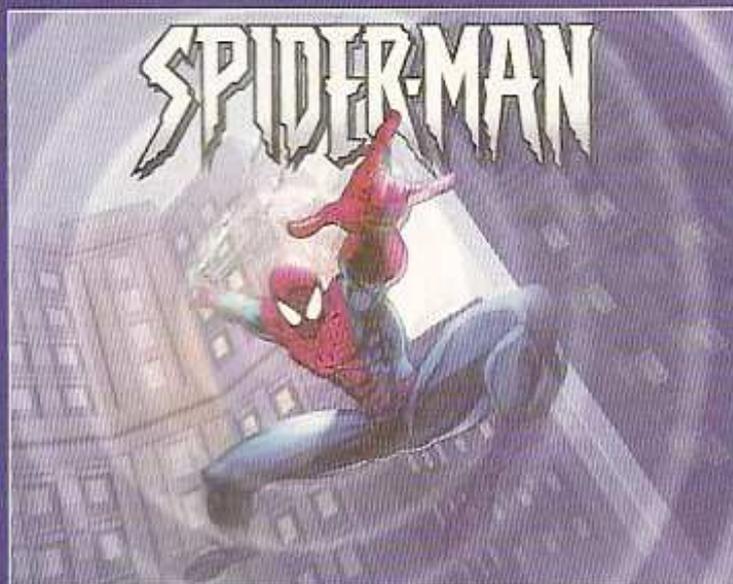
TEIA INFINITA
Selecione a opção SPECIAL no menu principal então escolha a opção CHEATS. Coloque **STR** como código para habilitar a dica.

TODAS AS REVISTAS EM QUADRINHOS
Selecione a opção SPECIAL no menu principal então escolha a opção CHEATS. Coloque **ALLSIXCC** como código para habilitar a dica.

TODOS AS CENAS EM FMV
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **WAT EM** para habilitar a dica.

TODOS OS PERSONAGENS NA GALERIA
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **CVIE**

EM como código para habilitar a dica.

JOEL JAMES JEWETT

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **RULUR** como código para habilitar a dica.

VEJA O STORYBOARD

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **CGOSSETT** como código.

MODO "What If Contest?"

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **GBHSRSPM**.

ROUPA DO SIMBIONTE

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **BLKSPIDR** ou termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

ROUPA SPIDEY 2099

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **TWNTYNDN**. Esta roupa permite que ele tenha o dano duplo, ou pegue todas as revistinhas.

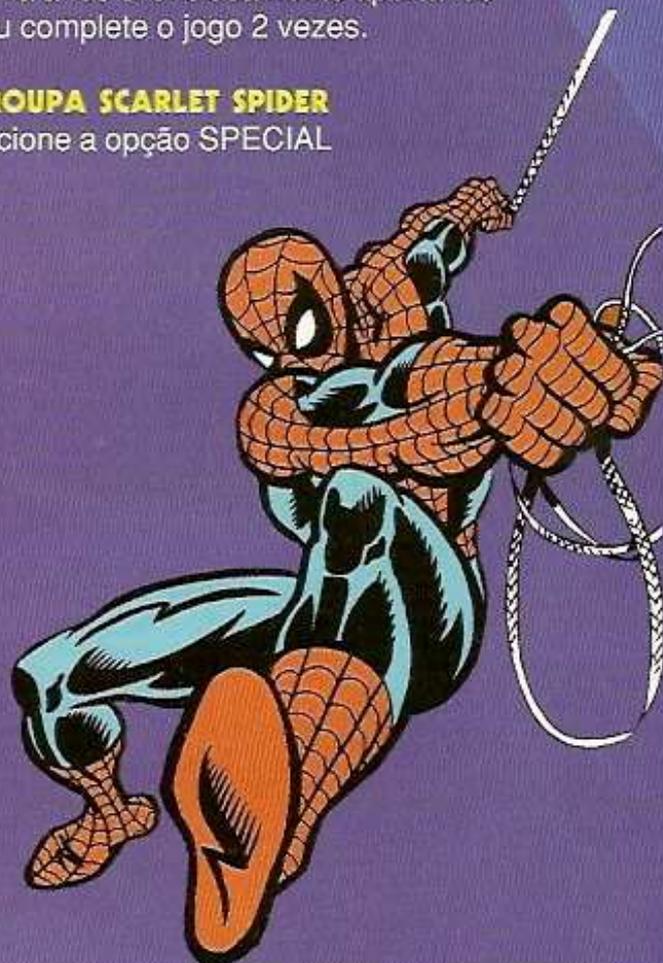
ROUPA CAPTAIN UNIVERSE

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **S COSMIC** está roupa dá invencibilidade, teia infinita e dano duplo ou complete o jogo no hard.

ROUPA SPIDEY UNLIMITED

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **PARALLEL**. Esta roupa permite que o Homem-Aranha ande silenciosamente apertando L2 ou complete o jogo 2 vezes.

ROUPA SCARLET SPIDER

Selecione a opção SPECIAL

no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **LETTER S**. Ou alternativamente vença Rhino na fase 3-1.

ROUPA AMAZING BAGMAN

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **AMZBGMAN**.

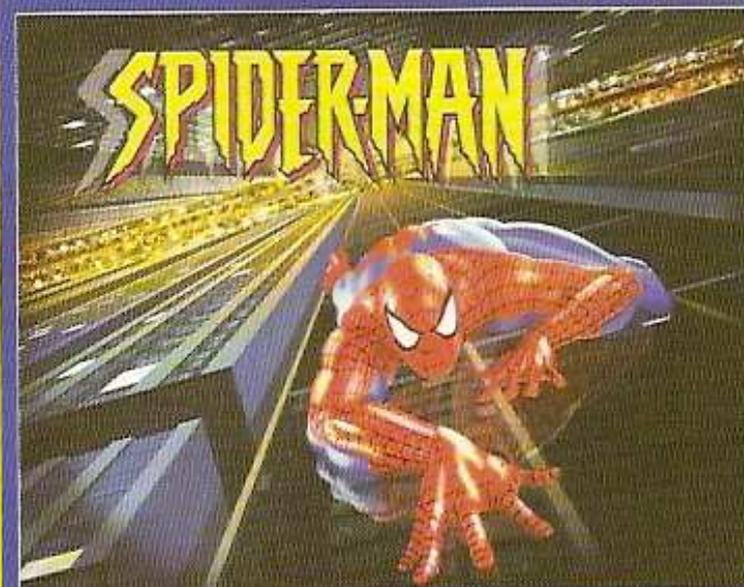
ROUPA PETER PARKER

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **MJS STUD**. Alternativamente encontre Peter Parker na sala do Kraven no modo Hunt Training.

ROUPA BEN REILLY

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **BNREILLY** ou passe pela fase 4-2 do jogo.

MUDE RAPIDAMENTE A ROUPA DO HOMEM-ARANHA

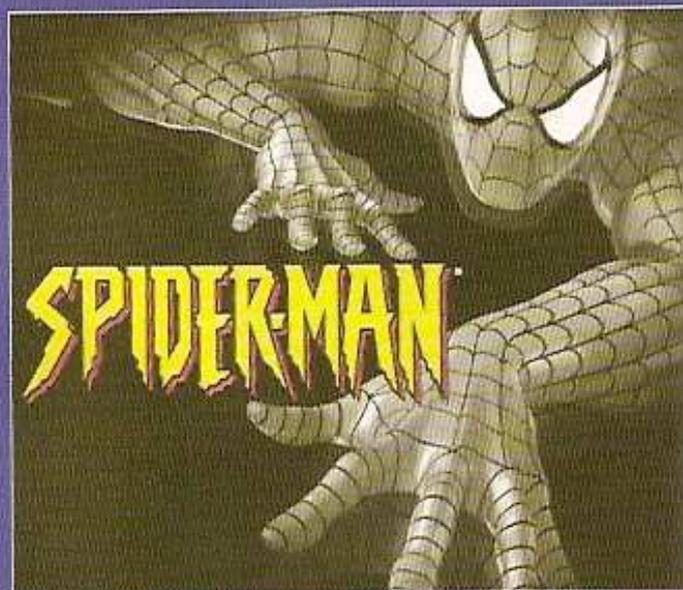
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **ALMSTPKR** ou alternativamente consiga 10.000 pontos no modo zip-line training.

ENERGIA COMPLETA

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **DCSTUR**.

MODO CABEÇÃO

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **DULU**

DEBUG MODE

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **LLADNEK**.

HABILITE TUDO

Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque **EEL NATS**.

SPIDER-MAN BLINDADO

Habilite a roupa Captain Universe costume. Vá p as roupas e a selecione. Então pegue o ícone de Armored Spider para aparecer como o Homem Aranha blindado durante o resto do jogo incluind nas seqüências.

PRÓDICAS

DAYTONA USA

Javelin car
Acumule 100 horas de jogo para habilitar o carro Javelin.

Largada rápida
Deixe o medidor de RPM no amarelo durante a contagem regressiva. Segure o freio quando a contagem atingir "2". Imediatamente solte o freio e acelere quando o "1" desaparecer e aparecer "Go".

Pywackett Barchetta car
Termine em qualquer posição em qualquer pista no modo single race com todos os quatro carros originais (Hornet, Grasshopper, Lightning, Falcon) para habilitar o carro Pywackett Barchetta.

Pywackett Barchetta Super car
Termine em qualquer posição em qualquer pista mirror reverse com o carro Pywackett Barchetta no modo single race para habilitar o carro Pywackett Barchetta Super.

Red Cat car
Vença uma net battle (corrida on-line) para habilitar o carro Red Cat.

Rule of 9th car
Bata o record da pista em todas as oito pistas mirror reverse no modo single race para habilitar o carro Rule of 9th.

Unicorn car
Complete o modo championship para habilitar o carro Unicorn.

PLAYSTATION 2

WINBACK: COVERT OPERATIONS

Nota: os códigos devem ser inseridos antes do modo de demonstração começar. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá o som de tiro.

Todos os personagens do modo multi-player
Na tela "Press Start", pressione rapidamente ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Então segure ● e pressione Start para habilitar todos os Bosses como também os engenheiros e alguns personagens do exército no modo multi-player. Alternativamente, complete o game nas dificuldades easy e normal.

Max power mode
Na tela "Press Start", pressione rapidamente L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ●. Então segure L1 e pressione Start para habilitar o modo max power. Este modo permite que você comece com todas as armas e munição infinita.

Trial mode
Na tela "Press Start", pressione rapidamente ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Então segure ▲ e pressione Start para habilitar o modo trial. Este modo permite jogar em qualquer fase do game.

Sudden death mode
Na tela "Press Start", pressione rapidamente L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲. Então segure L1 e pressione Start para habilitar o modo sudden death. Este modo permite que os oponentes e seu personagem sejam mortos com um hit.

Modos Max power, sudden death e trial
Complete o game no nível hard para habilitar os modos max power, sudden death e trial.

PLAYSTATION

SIMPSONS WRESTLING

Cheat mode

Na tela "Press Start", pressione ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para habilitar uma opção "Bonus Match Up" no menu principal. A opção "Bonus Match Up" permite que você jogue como qualquer personagem e selecione qualquer arena. Alternativamente, complete os circuitos new challenger, defender e champion.

Lute como Bumblebee Man, Moe , Professor Frink e Ned Flanders

Jogue no new challenger circuit e derrotte Bumblebee Man. Então salve o game para habilitá-lo na tela de seleção de personagens. Jogue no defender circuit e derrote Moe. Então salve o game para habilitá-lo na tela de seleção de personagens. Jogue no champion circuit e derrote Professor Frink. Então salve o game para habilitá-lo na tela de seleção de personagens. Jogue no champion circuit e derrote Ned Flanders. Então salve o game para habilitá-lo na tela de seleção de personagens.

PLAYSTATION 2

RUMBLE RACING

Sporticus car

Entre com "OPSRTISUC" como uma password para habilitar o carro Sporticus.

Van Itty car

Entre com "VTYANIYTT" como uma password para habilitar o carro Van Itty.

Buckshot car

Entre com "UBTCKSTOH" como uma password para habilitar o carro Buckshot.

Gamecus car

Entre com "BSUIGASUM" como uma password para habilitar o carro Gamecus.

Revolution car

Entre com "PTOATRTO1" como uma password para habilitar o carro Revolution.

High Roller car

Entre com "HGIROLREL" como uma password para habilitar o carro High Roller.

Championship mode passwords

Entre com uma das seguintes passwords para começar o game no modo championship com vários carrros habilitados: KOZIEC1PU, KZOIEC2P1, OORKIEPUC

PC - CD ROM

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL

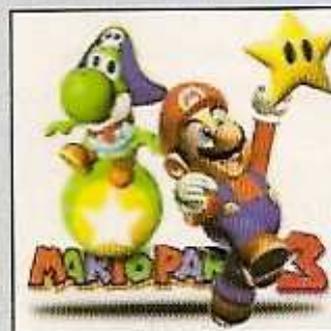
Cheat Codes

Durante o jogo, pressione ~ para exibir a janela do console. Digite "thingamabob" para habilitar o cheat mode. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente. Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Lista de códigos do console:

help
Todos objetos da missão no inventário:
lootall
Obter indicação da quantidade de dinheiro:
give 0 money [amount]
Obter indicação da quantidade de experiência:
give 0 exp [amount]
Alternar frame rate:
fps 0 ou 1
Sair do game:
exit or quit
Desconhecido:
localrate
Desconhecido:
rate

NINTENDO 64

MARIO PARTY 3

Game boards bônus

Complete o story mode para habilitar os game bords Backtracks e Waluigi's Island no modo party.

Nomes clássicos de saved game

Crie um novo arquivo do game salvo, mas não entre com o nome. O game irá nomear automaticamente o arquivo com um personagem clássico da Nintendo.

Provocação

Durante o jogo, pressione L para ouvir a provocação do seu personagem. Você só pode fazer isso em game board, não funciona em mini-games.

PLAYSTATION

METAL SLUG X

Selecionar missão

Complete o modo arcade mission para habilitar seleção de missão no modo arcade mission e outros modos de missão.

DREAMCAST

SPIDER-MAN

Habilitar tudo

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "LEANEST" como um código para habilitar todos os secrets do game.

Level select

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "MME WEB" como um código para habilitar a opção level select no menu "Special".

Invencibilidade

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "ADMNTIUM" como um código para deixar Spider-Man invulnerável.

Teia infinita

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "GLANDS" como um código para deixar Spider-Man com teia ilimitada.

Todos os game covers

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "KIRBYFAN" como um código para habilitar todos os game comic covers.

Todos os comic books

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "FANBOY" como um código para habilitar todos os comic books.

Todas as seqüências de FMV

Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "CINEMA" como um código para

habilitar todas as seqüências de FMV.

Todos os personagens em viewer
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "RGSGLLRY" como um código para habilitar todos os personagens no modo viewer.

Storyboard viewer
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "ROBRTSON" como um código para habilitar storyboard viewer.

Symbiote Spidey
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "SECRTWAR" com um código para habilitar a versão Symbiote Spidey. Esta versão permite que Spider-Man tenha teia ilimitada. Alternativamente, complete o game em qualquer nível de dificuldade.

Spidey 2099
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "MIGUELOH" como um código para habilitar a versão Spidey 2099. Esta versão permite que Spider-Man cause dano dobrado. Alternativamente, colete todos os comics no game.

Captain Universe
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "TRISNTNL" como um código para habilitar a versão Captain Universe. Esta versão permite que Spider-Man tenha dano em dobro, teia ilimitada e invencibilidade. Alternativamente, complete o game no nível de dificuldade hard.

Spidey Unlimited
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "SYNOPTIC" como um código para habilitar a versão Spidey Unlimited. Esta versão permite que Spider-Man tenha stealth mode pressionando L. Alternativamente, complete o game duas vezes em qualquer nível de dificuldade.

Scarlet Spider
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "XILRTRNS" como um código para habilitar a versão Scarlet Spider. Alternativamente, derrote Rhino na fase 3-1.

Amazing Bagman
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "KICK ME" como um código para habilitar a versão Amazing Bagman.

Peter Parker
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha "Cheats". Entre com "MRWATSON" como um código para habilitar a versão Peter Parker.

Ben Reilly
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha a opção "Cheats". Entre com "CLUBNOIR" como um código para habilitar a versão Ben Reilly. Alternativamente, jogue a fase 4-2.

Quick Change Spidey
Selecione a opção "Special" do menu principal e então escolha a opção "Cheats". Entre com "SM LVIII" como um código para habilitar a versão Quick Change Spidey. Alternativamente, obtenha mais de 10.000 pontos no modo zip-line training.

Modo What If Contest?
Selecione a opção "Spe cial" do menu principal e então escolha "Cheats" Entre com "UATUSEES como um código para habilitar o modo "Wha If Contest?". Neste modo, partes do game irão mudar dependendo do que você fez da fase 2 em diante.

Energia cheia
Selecione a opção "Spe cial" do menu principal e então escolha "Cheats" Entre com "WEAKNESS como um código para deixar Spider-Man com a energia cheia.

Pulsating head mode
Selecione a opção "Spe cial" do menu principal e então escolha "Cheats" Entre com "EGOTRIP como um código.

Stickman mode
Selecione a opção "Spe cial" do menu principal e então escolha "Cheats" Entre com "STICKMAN como um código.

PLAYSTATION

THE MUMMY

Todas as armas
Complete o game com qualquer porcentagem de conclusão.

Fase bônus
Complete o game com pelo menos 50% de conclusão para habilitar a fase Cairo.

Munição infinita
Complete o game com pelo menos 55% de conclusão.

Vidas infinitas
Complete o game com pelo menos 60% de conclusão.

Invencibilidade
Complete o game com pelo menos 65% de conclusão.

Todos os cheats
Complete o game com pelo menos 78% de conclusão.

GAME BOY

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

Cheat mode
Pause o game e então escolha a opção "Music/ Effects". Toque os seguintes sons na ordem indicada para habilitar o cheat mode: 40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.

Level select
Entre com "BMHG" como uma password para habilitar todas as fases, incluindo a fase bonus, no world map.

DREAMCAST

UNREAL TOURNAMENT

Pular de fase
Pause o game e pressione ↑, ↓, ←, → (2 vezes), ←.

Invencibilidade
Pause o game e pressione ← (2 vezes), → (2 vezes), ↓, ↑.

Munição máxima
Pause o game e pressione ←, →, ←, → (2 vezes), ←.

Recarregar energia
Pause o game e pressione ↓ (3 vezes), ←, ↑, →.

PLAYSTATION 2

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Galaxy Circuit
Termine entre os três primeiros em todas as pistas para habilitar o Galaxy Circuit.

Correr como Darth Vader
Termine o Galaxy Circuit com uma medalha de ouro com Anakin Skywalker para habilitar Darth Vader.

Mirror mode
Termine o Galaxy Circuit com uma medalha de ouro com qualquer persoangem para habilitar uma opção para correr nas pistas ao contrário.

NINTENDO 64

POKEMON STADIUM 2

Nota: este game também é chamado Pokemon Stadium: Kingin Crystal.

Alternar tela título
Vença todas as copas no modo stadium no Round 1 para ter mais Pokémon na tela título. Vença todas as copas no modo stadium no Round 2 para outra variação.

Aumentar a velocidade do Game Boy Tower
Vença todas as copas no modo stadium ou derrote qualquer Gym Leader Castle no Round 1 para habilitar o Doduo sticker para o GB Tower, permitindo que você jogue Pokémon Gold/Silver com a velocidade dobrada. Vença todas as co-

pas ou derrote o Gym Leader Castle no Round 2 para habilitar o Dodrio GB Tower, permitindo que você jogue Pokémon Gold/Silver na velocidade hiper.

Rival Cup

Vença todas as copas no modo stadium e derrote todos os treinadores nos Gym Leader Castles para habilitar a Rival Cup no canto direito inferior do mapa principal. Selecione-a para lutar contra Mewtwo, Ho-oh e Lugia.

Super TM

Derrote a Elite Four no Johto Gym Leader Castle com um time de sua escolha, sem nenhum Pokémon inscrito. Quando você vencer, poderá ensinar a um Pokémon em seu time um movimento que ele tenha esquecido ou nunca tenha aprendido. É como poder adquirir um Pokémon como Mewtwo para aprender Confusion, ou Zapdos para aprender Peck. Você pode fazer quantas vezes quiser.

Mystery Gift

Na tela principal (com White City, Event Battle e Battle Now), selecione "Mystery Gift". Siga as direções na tela para receber um bônus que pode ser pego no Pokémon Lab. Você só pode usar isto se tiver Pokémon Gold ou Silver em um Transfer Pak.

Celebi como rental

Habilite o Round 2 para acessar Celebi como um rental Pokémon na Prime Cup competition.

Farfetch'd com o movimento Baton Pass

Vença a Rival Cup no Round 1 para habilitar um Farfetch'd com o movimento Baton Pass.

Gligar com o movimento Earthquake

Vença a Rival Cup no Round 2 para habilitar um Gligar com o movimento Earthquake.

Mini-games mais difíceis

Derrote a CPU em um mini-game seven-coin no nível de dificuldade Hard para habilitar o nível de dificuldade super hard.

Mais conhecimento na Pokémon Academy

Termine todas as classes, passe todos os testes e vença as school battles (vencendo a Elite Class) para habilitar mais informações na Library, incluindo todos os itens disponíveis em todos os jogos Pokémon do Game Boy.

Aparecimentos do jogo na televisão

Em "My Room", quando você tem os consoles de vídeo-game (NES, SNES e Nintendo 64) para decorar sua sala, eles também decoram a televisão. Por exemplo, quando você usa o NES, games como The Legend Of Zelda, Donkey Kong, Kirby e Super Mario Bros irão aparecer na tela da televisão. Para o SNES, games como The Legend Of Zelda: A Link To The Past, F-Zero, Kirby Super Star e Super Mario World. Para o Nintendo 64, games como The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time, Wave Race 64, Super Mario 64 e Star Fox 64. Não há decorações para o Virtual Boy.

Melhor time para a Little Cup

Phanpy, Charmander, Totodile, Mareep, Mankey, Swinub.

Melhor time para a Elite Four

Tyranitar, Feraligator, Charizard, Mewtwo, Lugia, Zapdos.

Melhor time para a Picnicker Cyndy

Granbull, Fearow, Lick tung. Conduzido p Granbull.

Melhor time para La Nancy

Eevee, Golbat, Noctow

Mini-games

Tenha um game d Pokémon no Transf Pak quando jogar o mini-games. O game i procurar o Pokémon qu você possui para us nos mini-games. Algur dos Pokémon incluem

Gutsy Golbat: Golbat Crobat

ClearCut Challeng Scyther, Pinsir e Scizo

Barrier Ball: Mr. Mir

Topsy-Turvy: Hitmonto

Furret's Frolic: Furret Girafarig

Pichu's Power Plant: P chu, Elekid e Pikachu

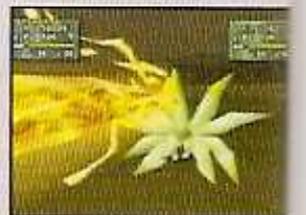
Rampage Rollout: Donphan

Tumbling Togepi: Tog pi e Omanyte

Egg Emergency: Cha sey

Streaming Stamped Cleffa e Igglybuff

Delibird's Delivery: D libird

Eager Eevee: Eevee

GAMESHARK

PLAYSTATION

Vidas infinitas
80047522 2400
Bombs infinitas
800398BE 2400
Ammo infinita
8002DCE6 2400
Tempo infinito
8002962A 2400
Energia infinita para veículo
80053F7E 2400
Invisibilidade para P1
800CA30C 0068
Prisioneiros extras para P1
800879EC 00FF
Pontuação máxima para P1
800EE290 FFFF
Invisibilidade para P2
800CA458 0068
Prisioneiros extras para P2
800879F0 00FF
Pontuação máxima para P2
800EE298 FFFF

SPIDERMAN

Energia infinita
0D09856C 00000915
0109856C 00000009
Teia infinita
0D0960B8 0000131B
010960B8 00000009
Habilitar Storyboards
0D20F888 00008C1B
0120F8E0 00000102
Habilitar todas as fases
0D20F888 00008C1B
0120F8E2 00000101
0D20F888 00008C1B
0420F8E4 00080001
01010101
Habilitar todas as versões de Spiderman
0D20F888 00008C1B
0120F90C 00000FFF
Habilitar todos os personagens em Viewer
0D20F888 00008C1B
0220F910 FFFFFFFF
Habilitar todos os Movie Viewer
0D20F888 00008C1B
0220F914 FFFFFFFF
Habilitar toda a Comic Collection
0D20F888 00008C1B
0220F918 FFFFFFFF
Habilitar tudo
0E068C1B 0020F88A
0420F8E0 00090001
01010101 0420F90C
00050001 FFFFFFFF

PLAYSTATION

BATMAN-GOTHEM CITY RACER

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Sem dano de parede
D0044274 00F8
80044276 2400
Turbo infinito
D00473D0 0190
800473D2 2400
Pausar cronômetro
D0042ABC 00D0
80042ABE 2400
Habilitar todas as fases [nota 1]
80066236 0033

Nota 1: com este código, você tem que entrar em um game e sair. Então todas as fases serão habilitadas.

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no GS versão 3.30

Enable Code (deve ser ativado)
F100D2E0 2400

Activator 1 P1
D001D804 00??

Activator 2 P1
D001D805 00??

Dual Activator P1
D101D804 00??

Activator 1 P2
D001D80C 00??

Activator 2 P2
D001D80D 00??

Dual Activator P2
D101D80C 00??

Activator 1 P3
D001D814 00??

Activator 2 P3
D001D815 00??

Dual Activator P3
D101D814 00??

Activator 1 P4
D001D81C 00??

Activator 2 P4
D001D81D 00??

Dual Activator P4
D101D81C 00??

Número de games por partida
8008841B 00??

Exibir pontuação
80088407 00??

Fixar som
80088400 00??

Modificador de pontuação
81123700 ????
81123702 ????

Fase Vírus
80123726 00??

Modificador de velocidade
80123793 00??

Modificador de música
801278F3 00??

Tempo baixo
810FB3A6 04CB

Modificador de personagem para P1
8012E237 00??

Modificador de personagem para P2
8012E23B 00??

Modificador de personagem para P3
8012E23F 00??

Modificador de personagem para P4
8012E243 00??

Modificador de Background
8012DB1F 00??

Dígitos que acompanham o código modificador de música

01 - Chill
02 - Cube
03 - Que Que
04 - Off

Dígitos que acompanham o código modificador de personagem

00 - Dr. Mario
01 - Wario
02 - Spearhead
03 - Webber
04 - Silky
05 - Appleby
06 - Jellybob
07 - Octo
08 - Helio
09 - Lump
0A - Hammer-Bot
0B - Mad Scientein
0C - Rudy
0D - Metal Dr. Mario
0E - Robo Wario

DREAMCAST

DAYTONA USA

Tempo = 0:00:00
0103096A 000000[illegible]
0104600C 000000[illegible]

Parar contagem regressiva
01045FE8 000000[illegible]

Sempre em primeiro
013441C0 000000[illegible]

Habilitar todos os carros
012903C0 0000FF[illegible]

Começar na última volta
052640B0
8C264BB8
00000001

Contagem inversa
01045FE6 000073[illegible]

Turbo Boost (Pressione A)
0D2DC8A8 0000FF[illegible]
01344186 00003F[illegible]

DAYTONA USA 2001 (japonês)

Sempre em primeiro
01341DC0 000000[illegible]

Começar na primeira volta
01261DE4 000000[illegible]
0D2628E8 000000[illegible]
012628E8 000000[illegible]

Parar contagem regressiva
01044ACC 000000[illegible]

Tempo = 0:00:00
01044AF0 000000[illegible]
01030352 000000[illegible]

Contagem inversa
01044ACA 00007[illegible]

Habilitar todos os carros
0128E0F0 0000FF[illegible]

Turbo Boost (Pressione A)
0D2D4528 0000F[illegible]
01341D86 00003[illegible]

PLAYSTATION

DIGIMON WORLD 2

Versão americana

Max Bits 8005E628 E0FF
8005E62A 05F5
Max HP Digi-Beetle
8005E644 270F
8005E646 270F
Max EP Digi-Beetle
8005E648 270F
8005E64A 270F
Max HP - 1º Digimon
8005E718 03E7
8005E71A 03E7
Max MP - 1º Digimon
8005E71C 03E7
8005E71E 03E7
Max ATT - 1º Digimon
8005E720 03E7
Max DEF - 1º Digimon
8005E722 03E7
Max SP - 1º Digimon
8005E724 03E7
Rápido ganho de nível - 1º Digimon 8005E714 FFFF
Max HP - 2º Digimon
8005E774 03E7
8005E776 03E7
Max MP - 2º Digimon
8005E778 03E7
8005E77A 03E7
Max ATT - 2º Digimon
8005E77C 03E7
Max DEF - 2º Digimon
8005E77E 03E7
Max SP - 2º Digimon
8005E780 03E7
Rápido ganho de nível - 2º Digimon 8005E770 FFFF
Max HP - 3º Digimon
8005E7D0 03E7
8005E7D2 03E7
Max MP - 3º Digimon
8005E7D4 03E7
8005E7D6 03E7
Max ATT - 3º Digimon
8005E7D8 03E7
Max DEF - 3º Digimon
8005E7DA 03E7
Max SP - 3º Digimon
8005E7DC 03E7
Rápido ganho de nível - 3º Digimon 8005E7CC FFFF

ILLBLEED

Dinheiro máximo
021A3964 0098967F
Todos os itens
041A3C88
001C0001
09090909
Parar contador
0102E296 00000009
Habilitar Kevin
021A3984 00000000
Habilitar Randy
021A39CC 00000000
Habilitar Michel
021A39F0 00000000
Hassy
001A3C88 00000009
Chinese Noodles
001A3C89 00000009
Kaiseki
001A3C8A 00000009
Ampoule
001A3C8B 00000009
Injection
001A3C8C 00000009
Intravenous Drip
001A3C8D 00000009
Deep Breath
001A3C8E 00000009
Relaxation CD
001A3C8F 00000009
Nitroglycerine
001A3C90 00000009
Erole Magazine
001A3C91 00000009
Bandage
001A3C92 00000009
Gauze Wrap
001A3C93 00000009
Coagulant
001A3C94 00000009
Beef
001A3C95 00000009
Pork
001A3C96 00000009
Chicken
001A3C97 00000009
Hell Cake
001A3C98 00000009
Amazon
001A3C99 00000009
Handgun
001A3CA0 00000009

DREAMCAST

ILLBLEED
Versão japonesa

Dinheiro máximo
021A3C84 0098967F

Todos os itens
041A3FA8
001C0001
09090909

Pausar contador
0102E276 00000009

Max HP
021A3CCC 4479C000

HP infinito
021A3CD0 4479C000

Hassy
001A3FA8 00000009

Chinese Noodles
001A3FA9 00000009

Kaiseki
001A3FAA 00000009

Ampoule
001A3FAB 00000009

Injection
001A3FAC 00000009

Intravenous Drip
001A3FAD 00000009

Deep Breath
001A3FAE 00000009

Relaxation CD
001A3FAF 00000009

Nitroglycerine
001A3FB0 00000009

Erole Magazine
001A3FB1 00000009

Bandage
001A3FB2 00000009

Gauze Wrap
001A3FB3 00000009

Coagulant
001A3FB4 00000009

Beef
001A3FB5 00000009

Pork
001A3FB6 00000009

Chicken
001A3FB7 00000009

Hell Cake
001A3FB8 00000009

Amazon
001A3FB9 00000009

Shotgun
001A3FC4 00000009

Machine Gun
001A3FC5 00000009

PLAYSTATION 2

[illegible]

Vidas Infinitas
800EDDEC 0063

Habilitar todas as fases
800EDB4E 0001

Pressione R2 para encher Bio-Strike
D010B502 FDFF
800EE114 0106

High Score
800EDDE2 15E7
800EDDE6 05F5

PLAYSTATION

THE MUMMY

Vidas infinitas
D0039B98 00
80039B9A 24

Energia infinita
D00C3E84 01
800C3E86 24

Ammo infinita
D0039AC4 00
80039AC6 24

Todas as armas
50000804 00
3009E97F 00

Torch
3009E97F 00

Machete
3009E983 00

Double Pistols
3009E987 00

Shotgun
3009E98B 00

Machine Gun
3009E98F 00

Dynamite
3009E993 00

Amulett
3009E997 00

Golden Sword
3009E99B 00

NINTENDO 64

BANJO TOOIE

Necessário GS 1.08 ou superior. Códigos feitos e testados no GS versão 3.30 Requer Keycode de Zelda

Activator 1 P1
D0081084 00??
Activator 2 P1
D0081085 00??
Dual Activator P1
D1081084 00??
Energia infinita
8011B069 0063
Egg Ammo infinita
8111B080 03E7
Remover todo texto dinâmico
810D34B2 B57C
Modificador de personagem
D0081085 0003
8012704C 00??
Ar infinito
8112B050 42C8
Caminhar por inimigos e itens
50002430 0000
80132EFA 0000
Inimigos e itens invisíveis
50002430 0000
80132EFB 0000
Caminhar por inimigos e itens invisíveis
50002430 0000
81132EFA 0000
Falsas Red Feathers infinitas
8011B0C9 0064
Mudar cor de Banjo
811254B0 3E80
Modificador de velocidade
81079B42 ????
81079B5A ????

81081086 ????
81079EFA ????
Todos os Moves (Pressione ↓-↑)
D1081084 0800
8112C770 8029
D1081084 0800
8112C772 0000
81290018 FFFF
8129001A FFFF
8129001C FFFF
8129001E FFFF
Dragon Kazooie (Pressione ↓-↑)
D1081084 0800
8112C770 8029
D1081084 0800
8112C772 0000
81290078 FFFF
8129007A FFFF

Dígitos que acompanham o código modificador de personagem

02 - Snowball
04 - Wide Angles??? Cutscenes Etc.
05 - FREEZE
06 - Bee
07 - Washing Machine
08 - Stony
09 - Just Finished 1st Person
0A - Banjo
0B - Kazooie
0C - Submarine
0D - Mumbo
0E - Golden Goliath
0F - Detonator
10 - Truck
12 - T-Rex Baby
13 - T-Rex Daddy

PLAYSTATION

SIMPSONS WRESTLING

Versão americana

Habilitar todos os personagens (Necessário GS 2.2 ou superior)
50000404 0000
800741E8 0001
Habilitar todos os circuitos
80072BF0 0001
80072BF2 0001

Versão européia e australiana (PAL)

Habilitar todos os personagens
8002852E 2400
Energia infinita para P1
8002EFC8 0DEC
8002EFCA 2699
8002EFD0 0004
8002EFD2 1724
Energia infinita para P1 e 1-hit mata para P2
8002EFC8 0DEC
8002EFCA 2699
8002EFD0 0004
8002EFD2 1724
8002EFE2 AC60
Vitória de P1 conta para P2
8001D09A 2400
Energia infinita para P2
8002EFC8 0DEC
8002EFCA 2699

8002EFD0 0004
8002EFD2 1324

Energia infinita para P2 e 1-hit mata para P1
8002EFC8 0DEC
8002EFCA 2699
8002EFD0 0004
8002EFD2 1324
8002EFE2 AC60

Vitória de P2 conta para P1
8001D09A 1000

Energia infinita para P1 e P2
8002EFE2 2400

1-hit mata para P1 e P2
8002EFE2 AC60

Max Power para P1 e P2
80037EEA 2400
80034756 2400

Acertar de qualquer lugar para P1 e P2 8001F966 2400

NINTENDO 64

SPIDERMAN

Códigos feitos e testados no GS versão 3.30

Activator 1 P1
D00154B4 00??

Activator 2 P1
D00154B5 00??

Dual Activator P1
D10154B4 00??

Habilitar todas as fases
810ECD74 0105
800ECDB0 0021

Habilitar todas as versões
810ECD7E FF03

Habilitar Comic Collection
810ECD88 FFFF
810ECD8A FFFF

Habilitar personagens em Viewer
810ECD80 FFFF
810ECD82 FFFF

Habilitar todos os Slides
810ECD84 FFFF
810ECD86 FFFF

Habilitar todos os Game Covers
810ECD8E 002F

Energia infinita na fase On Stop The Presses
81364342 00FF

Energia infinita na fase Elevator Descent
8136F24A 00FF

Modificador de Web Cart.
8037742B 00??

Códigos para Speed Training

Teia infinita - Stage 1
812EA336 FFFF

Teia infinita - Stage 2
8132C5DE FFFF

Teia infinita - Stage 3
8132D1E6 FFFF

Energia infinita para todos os estágios
800F5F26 0001

Teia infinita para todos os estágios e Training Mode
800F5F53 0001

Códigos para batalha com Scorpion, Spiderman e J.J.J.

Energia infinita - Spiderman
81332D42 00FF

Energia infinita - J.J.J.
8133EBD3 00FF

Nenhuma energia para Scorpion
81347C92 0000

Códigos para Venom Fight

Energia infinita
802F7013 00FF

Teia infinita
802F7636 00FF

Nenhuma vida para Venom
80309303 0000

Energia infinita (alternativo)
8032CBEA 00F

Energia infinita (alternativo) #2
80315FCA 00F

PLAYSTATION 2

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Master Code (deve ser ativad
ECB78414 1456E6

Javelin Ammo infinita
4CDF7052 1456E4

Geyser Ammo infinita
4CDF7058 1456E4

Bounder Ammo infinita
4CDF7056 1456E4

Phalanx Ammo infinita
4CDF705C 1456E4

Halberd Ammo infinita
4CDF705A 1456E4

Comet Ammo infinita
4CDF7060 1456E4

Gauntlet Ammo infinita
4CDF705E 1456E4

Sniper Ammo infinita
4CDF7064 1456E4

Decoy Ammo infinita
4CDF7062 1456E4

Mummy Ammo infinita
4CDF7068 1456E4